ЕКСКЛУЗИВНО

WARLORDS BATTLECRY III

Бета тест на дългоочакваната стратегия

2 диска

PC MANIA®

WWW.PCMANIA.BG

БРОЙ 6 (74), ЮНИ 2004

без CD: 1.90 лв с 2 CD: 3.90 лв

HITMAN CONTRACTS

REVIEW

RISE OF NATIONS
Thrones and Patriots

REVIEW

UEFA EURO 2004

FEATURE

E3 2004
Този път твърде предвидимо

Shrek 2

Manhunt

на български
Konung 2

Preview
Dungeon Siege II

True Crime: Streets of LA

PLAYSTATION

Onimusha 3
Demon Siege

Syphon Filter
The Omega Strain

GSM FUN

Мобилните телефони
не са това, което бяха

RPG ГАЙД

Виртуално ролево
пространство 2004

ИНТЕРНЕТ

IRC: е-джунглата
RSS-новините

ХАРДУЕР

Нови хардуерни стандарти
nVidia nForce 3 250 Gb

дистрибуция
www.mart.bg

MM

© VIRUS

> ВИЖТЕ_МУЗИКАТА
телевизия ММ, ефир: 088 10 31, 098 10 31, www.mmtv.bg

Вечерна Смяна

вечерното talk show на телевизия ММ

понеделник - петък 21.00

СЪДЪРЖАНИЕ

БРОЙ 6 (74), ЮНИ 2004

"Когато убиваш за пари, няма правила"

Агент 47, Hitman: Contracts

НОВИНИ

Геймърски новини 06
Mixed news 64

FEATURE STORY

E3 2004 – този път твърде предвидимо 10

BETA TEST

Warlords Battlecry III 16

PREVIEW

The Next Star Wars 22
Dungeon Siege II 24

REVIEW

UEFA Euro 2004 08
Hitman: Contracts 12
Manhunt 18
Rise of Nations: Thrones and Patriots 26
Breed 30
True Crime: Streets of LA 32
Konung 2 34
Desert Rats vs Afrika Korps 36
Forever Worlds 38
The I of The Dragon 40
War Times 42
Shrek 2 44
Michael Schumaher World Tour Kart 2004 46
Crystal Key 2: The Far Realm 47
Battle for Troy 48
8th Wonder of the World 50
World Championship Rugby 51

RETRO

WarCraft: Orcs & Humans 49

PS MANIA

PS News 53
Onimusha 3: Demon Siege 54
Syphon Filter: The Omega Strain 55
Devil May Cry 3 56
Battlefield: Modern Combat 56
Mortal Kombat: Deception 57
Phantom 58

CHEATS

Console Cheats 59
PC Cheats 63

STRATEGY GUIDE

Unreal Tournament 2004 62

ИНТЕРНЕТ

RSS – новините, каквито са и колкото са 66
IRC: електронната джунгла 71

HARDWARE

nVidia nForce3 250Gb 68
Узряване на технологиите 70

PEN'N'PAPER

Виртуално ролево пространство 2004 72

TABLE GAMES

Японски шах 73

SOFTWARE

Best Free Soft 74
Homokaasu | SodiPodi 75

MOBILE

Совите не са това, което са... мобилните телефони също 76

ПИСМА

Pisma@pcmania.bg 78

КЛАСАЦИЯ

PC Mania Top 10 80

PC MANIA
ARCANUM
WWW.PCMANIA.BG
БРОЙ 6 (38), ЮНИ 2001
DESPERADOS
Wanted Dead or Alive
RUNE
Halls of Valhalla
X-COM
Enforcer
Legends of
Might and Magic
MYST III
Exile
RESURRECTION
The Return of The Black Dragon
TROPICO
Playstation
ONIMUSHA
Game Comics
object: UNKNOWN

преди три години

От дума на дума PC Mania стана на 6 години. Този път категорично искам да се въздържа от равносметки, а от "официалната част" – колко сме се трудили и какво сме постигнали и то благодарение на вас читателите, ще оставя само последното. Прехвърляйки подобни честитки, излезли сякаш от конвейер, определено имам притеснението, че подобно на бившия ни вожд Тодор Живков, ще объркам я 8-ми декември с 8-ми март, я годината, я десетилетието, при все че още ми е рано за толкова значими времеви шпагати.

И докато времето върви неусетно, както си му е и редът, вече на няколко места срещам изрази като "и както пише в добрата стара PC Mania" или PC Mania си е класика в жанра"... Леле, к'во стана! Кога го почнахме това нещо, кога се случиха всички тия работи?

Всъщност усещанията за времето са строго субективни.

Ние навлизаме в седмата година, а е прието да се смята, че с нея завършва началният период от развитието един човек. Не гарантирам доколко аналогията списание-човек е вярна и въобще това определяне на периодите ми се струва доста условно и индивидуално. Въпреки тези уговорки искам да обобщя, че, от една страна, PC Mania ще продължи да бъде това, което е, а, от друга, няма да спира да се развива – съответно да експериментира, греши и върви напред. С други думи, да правим това, което сме правили и преди – крайна цел няма, пътят е всичко, а новият брой – по-добър от всички предишни.

Петър Табов

N-GAGE ARENA
Connect
Compete
Conquer
E3 2004

Скептично за E3

Тазгодишното Electronic Entertainment Expo (E3) мина без каквито и да е изненади. Някакси твърде спокойно. Вместо нови визии за това накъде ще се движи геймингът оттук нататък, посетителите получиха обещания за още от най-любимите си заглавия, гарнирани с някакви технологични подобрения. Спокойно може да се каже, че E3 2004 минава под знака на продълженията. Заглавия като DooM 3, Half-Life 2, Myst 4, FIFA 2005, The Sims 2, Gran Turismo 4 и тем подобни N-ти части бяха гвоздеят на програма. Доколкото може изобщо да се говори за гвоздеи.

Смелчаците, които дръзнаха да експериментират с нещо повече от доказали се в близкото минало идеи, бяха единици. Като например Monolith, решили да обърнат гръб не само на класическите си поредици като Blood и No One Lives Forever, но дори на своя изпитан графичен енджин Lithtech, използван във всичките им триизмерни игри през последните няколко години. Този техен ход беше дотолкова изненадващ за свикналите с безкрайните продължения геймъри, че голяма част от тях припознаха новото монолитско заглавие F.E.A.R. като трета част на No One Lives Forever.

Точно тази спонтанна реакция е живото доказателство за това доколко безидейността и консерватизма са започнали да се превръщат в неизменна част създаването на компютърни игри. И как хората вече приемат това за нещо съвсем нормално. И също така доколко маркетинговите специалисти са взели нещата в свои ръце, опитвайки се да маскират с разнообразни трикчета поредния експанжън, който би трябвало да е самостоятелен прокукт. В такива случаи валят обещания за "бомбастична графика", "в пъти повече полигони", за "убийствен саундтрак". Или пък издайническата цифричка зад името на съответната игра внезапно бива подменено с някаква енигматична фраза. Затова на E3 можеха да се видят и заглавия като Thief: Deadly Shadows (вместо Thief 3), Metal Gear Solid: Snake Eater (вместо Metal Gear Solid 3) или пък Prince of Persia 2 (който, ако трябва да сме точни, е Prince of Persia 5).

Всъщност от креативна гледна точка създаването на игри продължава да е в неприятен застой. Косвено доказателство за това са масовите съкращения в някои от най-популярните геймстудия (за справка LucasArts, Sierra, Strategy First) или пък махане на ключови фигури, работещи по хитови проекти (например бившите Blizzard-ци Бил Роупър & компания). За подобна тенденция говорят и еднотипните заглавия, подобрени предимно от техническа гледна точка, които бяха представени на E3. А също така и плъзналият наскоро неприятен слух, че тазгодишното лондонско геймизложение ECTS може би ще се окаже последното...

Някои предричат светло бъдеще на гейминдустрията. Някои твърдят, че тя е на път да измести Холивуд по продажби. Може би това наистина е така. Но тези "някои" не бива да се радват твърде много, защото всички холивудски продукции са доста еднотипни и следват няколко изпитани шаблонни схеми. Също както започват да си приличат повечето 3D-шутъри, стратегии в реално време, ролеви игри или пък спортни симулации.

Морган Кроу

изпрати sms на номер
1200
за абонати на Mtel

изпрати sms на номер
2345
за абонати на GloBul

fresh

обади се от стационарен телефон на
0900 40 400
внимание! не въвеждай F пред кода на продукта
за абонати на GloBul и Mtel

мелодия футболни хитове

код	моно	поли
the name of the game (ole ole)	F521143	F521151
ricky martin - the cup of life	F521144	F521152
химн на цска	F521145	F521153
само левски шампион	F521146	F521154
химн на манчестър юнайтед	F521147	F521155
химн на ливърпул	F521148	F521156
химн - реал мадрид	F521149	F521157
химн - арсенал	F521150	F521158

мелодия dance хитове

код	моно	поли
britney spears - toxic	F521245	F521257
christina milan - did it flow	F521246	F521258
kelis - milkshake	F521247	F521259
usher - yeah	F521248	F521260
enrique & kelis - not in love	F521249	F521261
lorna - papi chulo	F521250	F521262
outkast - hey ya	F521251	F521263
jamelia - superstar	F521252	F521264
kylie minogue - red blooded woman	F521253	F521265
dmx - x gonna give it to ya	F521254	F521266
sugababes - hole in the head	F521255	F521267
deepest blue - give it away	F521256	F521268

к'во се пулиш?

футболни цветни картинки

F521159

F521160

F521161

F521169

F521163

F521164

F521165

F521166

F521167

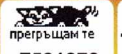
F521168

свежа sms картинка

F521269

F521270

F521271


F521272

F521273

F521274

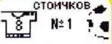
F521275

F521276

F521277

F521278

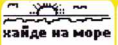
F521279


F521280

F521281

F521282

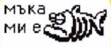
F521283


F521284

F521285

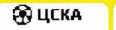
F521286

F521287


F521288

F521289

свежо лого


F521290

F521291

F521292

F521293

F521294

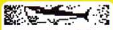
F521295

F521296

F521297

F521298

F521299


F521300

F521301

F521302

F521303

цветни анимации

модели GSM:
N-3100, 3650, 5100, 6100, 6610, 6800, 7210, 7250, 7650, 8910i, N - Gage, SI - M55, S55, E - T68, T69, T310, P800

F521170

F521171

F521172

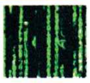
F521173

F521174

F521175

F521176

F521177


F521178

забавни цветни картинки

F521304

Craig David
F521305

F521306

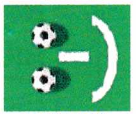
F521307

F521308

F521309

F521310

F521311


F521312

F521313

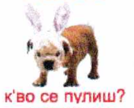
Love from . .
Guess Who!
F521314

F521315

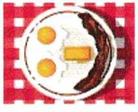
F521316

F521317

F521318



F521319


F521320

заслепен съм
F521321

F521322

F521323

F521324

F521325

F521345

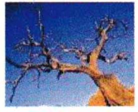
F521326

F521327

F521328

F521329

F521330


F521331

F521332

F521333

F521334

F521335

F521336

F521337

F521338

F521339

MORTAL KOMBAT
F521340

F521341

F521342

F521343

F521344

мелодия златни хитове

код	моно	поли
ну погоди	F521179	F521205
песен за крокодила гена	F521180	F521206
тримата мускетари	F521181	F521207
чибурашка	F521182	F521208
милион алых роз	F521183	F521209
kiss - i was made for lovin you	F521184	F521210
metallica - one	F521185	F521211
metallica - nothing else matters	F521186	F521212
geene kelly - singing in the rain	F521187	F521213
gloria gaynor - i will survive	F521188	F521214
stereo mc's - connected	F521189	F521215
joe dassin - et si tu n'existais pas	F521190	F521216
филм - флаш данс	F521191	F521217
мръсни танци	F521192	F521218
бг филм - вчера	F521193	F521219
на всеки километър	F521194	F521220
aventura - eso es amor	F521195	F521221
бетховен - лунна соната	F521196	F521222
равел - болеро	F521197	F521223
bond - victory	F521198	F521224
моцарт - турски марш	F521199	F521225
фсб - след десет години	F521200	F521226
аз съм гошо хубавеца	F521201	F521227
ac/dc - thunderstruck	F521202	F521228
doors - light my fire	F521203	F521229
lenny kravitz - believe in me	F521204	F521230

НОВО цветни лога

F521231

F521232

F521233

F521234

F521235

F521236

F521237

F521238

F521239

F521240

F521241

F521242

само за нокиа: 3100, 3200, 3300, 3510i, 5100, 5140, 6100, 6220, 6230, 6610, 6610i, 6650, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7600

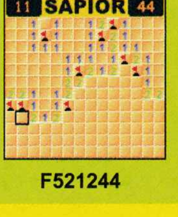
JAVA ИГРИ

само за Nokia: *3600, 3620, 3650, 3660, 6600, 7650, N-gage, 3100, 3200, 3300, 5100, 6100, 6108, 6200, 6220, 6225, 6230, 6585, 6610, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7600, 3510i, 3520, 3530, 3560, 3586i, 3595, 8910i*

X-TWINS
MELANIE
F521243

X-Twins е изненадващо забавна игра с горещи момичета за награда, в която едновременно изпитваш удоволствието да гледаш красива мацка и тренираш паметта си! Стъпка по стъпка стигаш до целта за да се насладиш на секси снимките в галерията!

само за Nokia: *3100, 3200, 3300, 3600, 3620, 3650, 3660, 5100, 6100, 6108, 6200, 6220, 6225, 6230, 6585, 6600, 6610, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7600, 7650, N-gage*



F521244

мобилен вариант на популярната игра Minesweeper. Целта е да се локализира максимално бързо всички мини от минираното поле, без да бъде взривена нито една от тях. Играта има 3 нива на сложност - с 20,30 или 40 мини на полето.

WWW.FRESH.BG

как да поръчам?

поръчка с sms?
изпрати sms на номер
1200 за Mtel
или
2345 за GloBul
с кода на продукта и индекса на GSM-а ти
1sms = 2 лв. без ддс

индекси на марки GSM -и

N	Nokia	E	Sony Ericsson
SI	Siemens	A	Alcatel
SA	Samsung	M	Motorola

поръчка от стац. телефон?
набери **0900 40 400**
и следвай менюто.
за абонати на
Mtel и GloBul
внимание! не въвеждай F пред кода на продукта
1,50 лв./ мин. без ддс

WWW.FRESH.BG
за контакти e- mail: info@fresh.bg
М Телеком оод

ГЕЙМЪРСКИ НОВИНИ

BRAND NEW

F.E.A.R. от Monolith

Този месец из Интернет се разнесе слух, че Monolith готвят нова игра. Спекулациите тръгнаха от сайта Computer And Video Games, според който ставало въпрос за продължение на No One Lives Forever.
Впоследствие се оказа, че тайният проект на Monolith е съвсем нова игра. Тя ще се казва F.E.A.R. (съкращение от First Encounter Assault and Recon). Историята в нея започва, когато неидентифицирани полувоенни сили нападат космическа станция на стойност много милиарди долари, а връзката с изпратения от правителството специален отряд се загубва. След като контактът е възстановен, се оказва, че целият екип е бил унищожен по брутален начин. Изпратеният нов специален отряд, предвождан от вас, трябва да елиминира нарушителите на всяка цена, да определи източника на смущаващите връзката сигнали или накратко казано – да се оправи със ситуацията. F.E.A.R. трябва да се появи за PC през 2005 година.

Нова стратегия от създателите на Commandos

Eidos разгласиха новината, че Pyro Studios вече усърдно се трудят над нова игра. Тя ще се казва Imperial Glory и се очаква да бъде едно от най-сериозните заглавия в жанра "военна стратегия". Действието в Imperial Glory ще се развива през XIX век, а играчите ще могат да избират между една от петте велики нации по това време – Великобритания, Франция, Русия, Прусия или Австро-Унгария. Очакваната дата за излизане на играта е началото на 2005 година.

ADD ON

Завръщането на червеите

SEGA Europe обявиха, че смятат да пускат нова серия на добрите стари червеи. Тя ще се казва Worms Forts Under Siege и ще е дело на класиците от Team 17. Трябва да се появи за Европа през последното тримесечие на тази година за PC, PS2 и Xbox. Геймплеят ще е малко по-различен – ще командвате цял гарнизон от червеи, а бойните полета ще са на места като Древен Египет или пък епичната битка за Троя. Ще имате възможността да срещнете самураи и ще помагате на крал Артур в рицарските приключения. В Worms Forts Under Siege ще бъдат включени над тридесет различни оръжия, много скрити карти, гласове, мисии и др.

Новият NFS ще е Underground 2!

Electronic Arts обявиха, че следващата част на техния култов автосимулатор ще носи името Need For Speed Underground 2. Тя ще е продължение на добре познатия ни хит от миналата година и ще предложи над 30 нови лицензирани лъскави возила, допълнителни режими за игра, както и два пъти повече визуални ъпгрейди за колите (възможни са над 70 милиона комбинации). Градът ще е разделен на пет части, като всеки квартал ще е с различен дизайн. Need For Speed Underground, естествено, се разработва от EA и се чаква да излезе още тази есен за PC, PS2, Xbox, GameCube и Game Boy Advance.

Sudden Strike отвръща на удара

След като Blitzkrieg за момент зае по-предни позиции от своя събрат Sudden Strike, този месец се оказа, че скоро може да се очаква реванш от страна на класическата и по-стара стратегия. Разработчиците от Fireglow Studios признаха, че работят над Sudden Strike III, който ще е с изцяло новия и напълно триизмерен енджин Sudden Strike Next7. Благодарение на него ще можем да видим симулация на взаимодействие между всички обединени сили, постоянно променящ се терен, подобрен изкуствен интелект, както и нови мрежови битки за множество играчи, криптографична античийтърска защита и прочие.

Ubi потвърдиха Prince of Persia 2

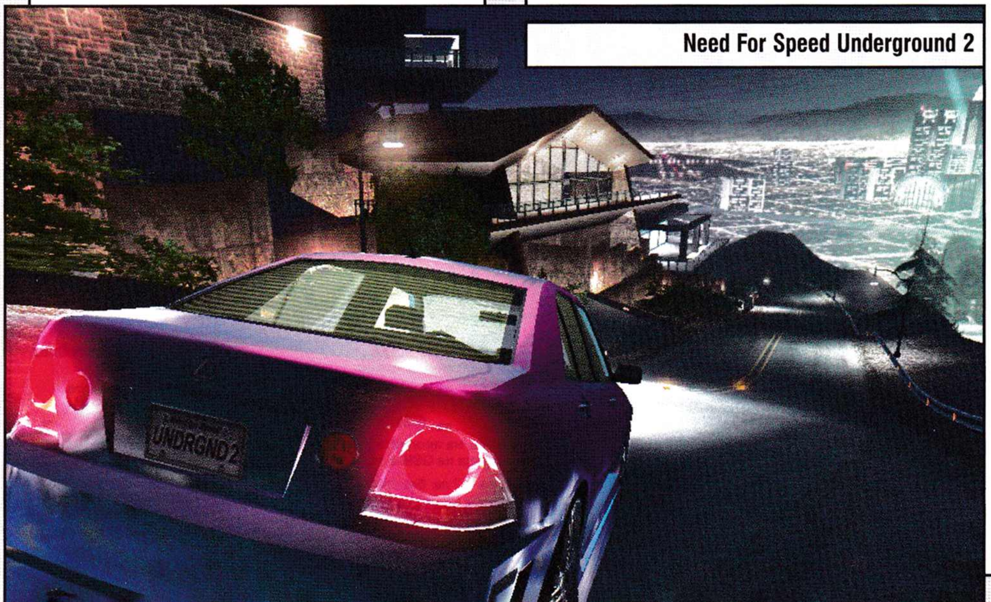
Ubi Soft най-сетне потвърдиха официално, че ще има продължение на Prince of Persia: The Sands of Time, поверена на геймразработчиците Montreal Studio. Най-интересното в нея ще е новата система за водене на бой, която ще позволи на геймърите да се млатят без каквито и да било ограничения.

Задава се UFO: Aftershock

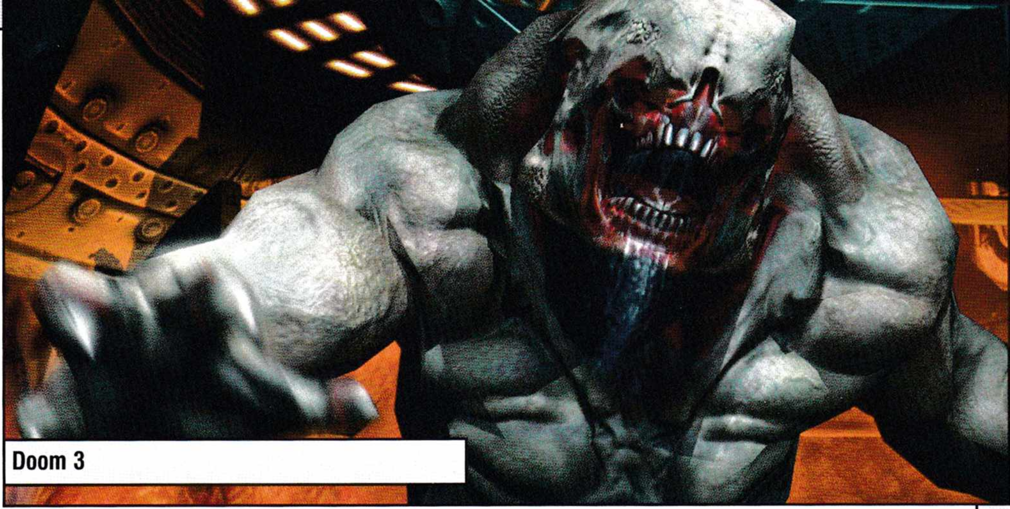
ALTAR Interactive разкриха плановете си, че имат намерение да създадат продължение на UFO: Aftermath. Стратегията, която зарадва всички ретро фенове с класическия си X-Com стил на игра, ще се сдобие с нова част, наречена UFO: Aftershock. Подобренията в нея ще са във всеки един аспект – геймплей, история, графика и т.н.

Нов Empire Earth 2

Vivendi Universal Games обявиха, че са ангажирали Mad Doc Software с разработката на Empire Earth 2. Продължението на една от най-добрите реалновремеви стратегии за 2001-ва се очаква да излезе през първата половина на 2005-та. В него ще има 14 цивилизации, подобрен изкуствен интелект и графика. Авторите обещават и нова система за управление на селяните и за създаване на формации, свързани с атаката. В Empire Earth 2 ще има и 9 режима за игра в мултиплейър.



Need For Speed Underground 2


Doom 3

Half-Life 2 до края на лятото?

Във форумите на Halflife2.Net се появи постинг, където е преведена статия за Half-Life 2, издадена от немското списание PC Games. В нея се споменава, че Гейб Нюъл от Valve е опровергал слуховете, че HL2 ще излиза на 30 септември. Той е заявил, че играта ще се появи до края на лятото. Тази информация не е 100% сигурна и все още е в категорията на слуховете.

Допълнение за Postal 2

На сайта Go Postal се появи информация, според която Running with Scissors работят върху допълнение за техния скандален екшън Postal 2. То ще се казва Apocalypse Weekend и ще излезе през задаващия се летен сезон. В него ще има няколко нови сингълплейър карти, допълнителни врагове и оръжия, с които да ги трепете.

Забавят Crashday

Оказа се, че автомобилният симулатор с екшън елементи Crashday ще трябва да почака. На официалния сайт на играта датата за излизане беше преместена с 6 месеца. Авторите се оправдават, че им е нужно още време, за да довършат графичната платформа на играта, както и нейния геймплей.

Нови ролеви игри от Bioware

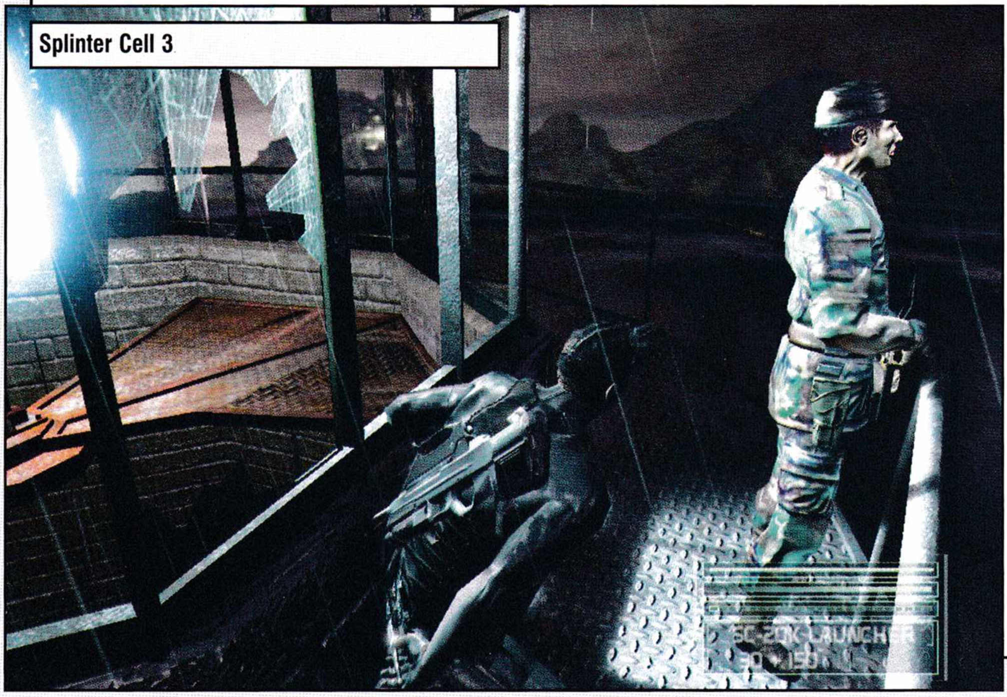
BioWare показаха на тазгодишното E3 две чисто нови ролеви игри. Едната е Dragon Age и ще се базира на създаден изцяло от Bioware фентъзи свят. The Witcher пък ще бъде екшън-ролева игра, разработвана от полското студио CDProjekt. Енджинът, който ще се ползва е Aurora, добре познат ни от Newerwinter Nights.

Papyrus и Impressions затворени, май

Според не напълно достоверни източници Sierra са затворили вратите на геймстудиото Papyrus, автори на поредицата NASCAR. Според сайта Post Mortem на Boston Area Game Developer's Group пък Vivendi са отрязали квитанцията и на Impression Games – отговорни за стратегиите Emperor: Rise of the Middle Kingdom, Zeus, Cleopatra и Lord of the Realm III. Чака се потвърждение на тези слухове.

Нов Splinter Cell!

Ubi Soft оповестиха официално, че програмистите от Montreal вече усилено пишат нови приключения за героя Сам Фишър. Взимайки предвид добрите продажби на серията Splinter Cell, която до момента е пласирана в шест милиона копия, този ход е напълно логичен. В Splinter Cell 3 Ubi Soft обещават много нови акробатични и стелт движения и умения, както и изцяло нов набор от оръжия и джаджи. Любопитни ще са и всички нови мултиплейър режими на игра, за които все още няма подробности.


Splinter Cell 3

Doom 3 скоро!

Разработчиците от id Software потвърдиха, че триизмерният шутър от първо лице Doom 3 ще излезе съвсем скоро за PC. Според разпространената от тях информацията, играта трябва да види бял свят в самото начало на идващото лято.

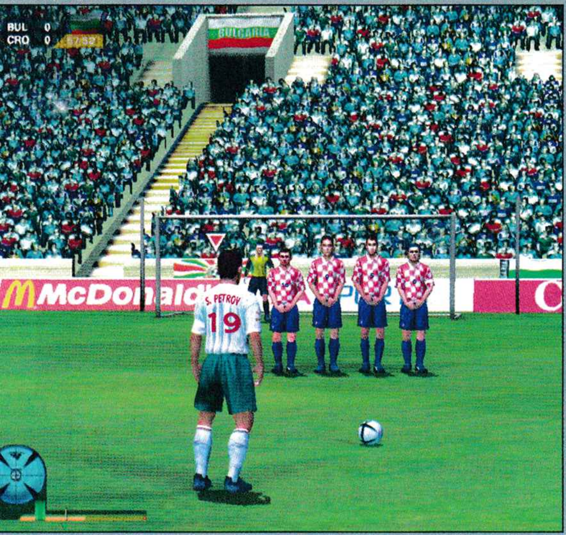
Да се готви Жул Верн

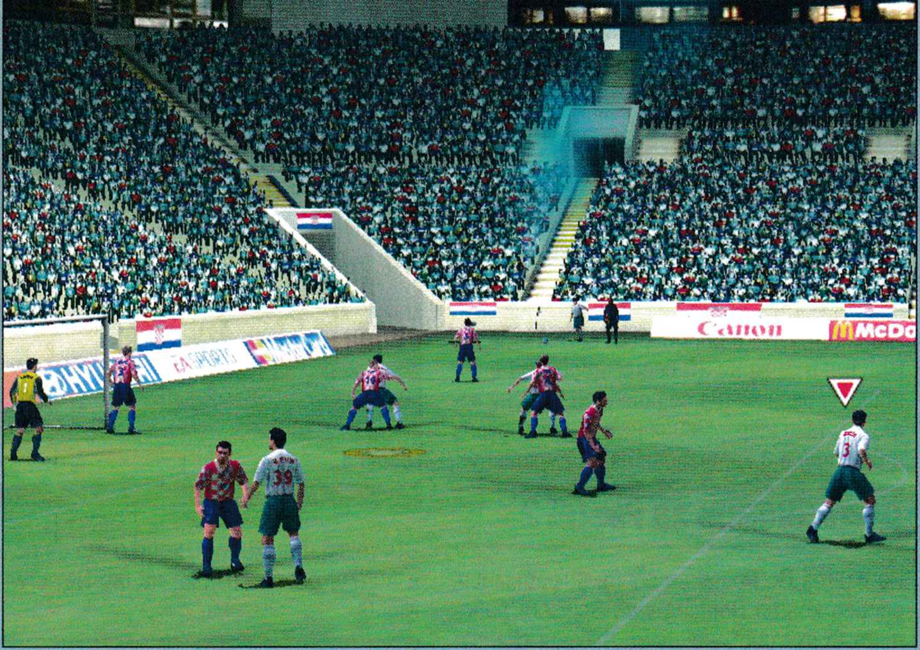
Неизвестното геймстудио Kheops Studio обяви, че се е захванало с проекта Return to Mysterious Island, сериозно вдъхновен от творчеството на легендарния Жул Верн и по-конкретно от "Тайнственият остров". Играта ще се вписва в жанровите граници на куеста и по-точно – на "посочи и цъкни" приключенията. Засега се очаква заглавието да излезе през зимата на 2004-та и да се разпространява от The Adventure Company.

ОЧАКВАЙТЕ ПРЕЗ МЕСЕЦА

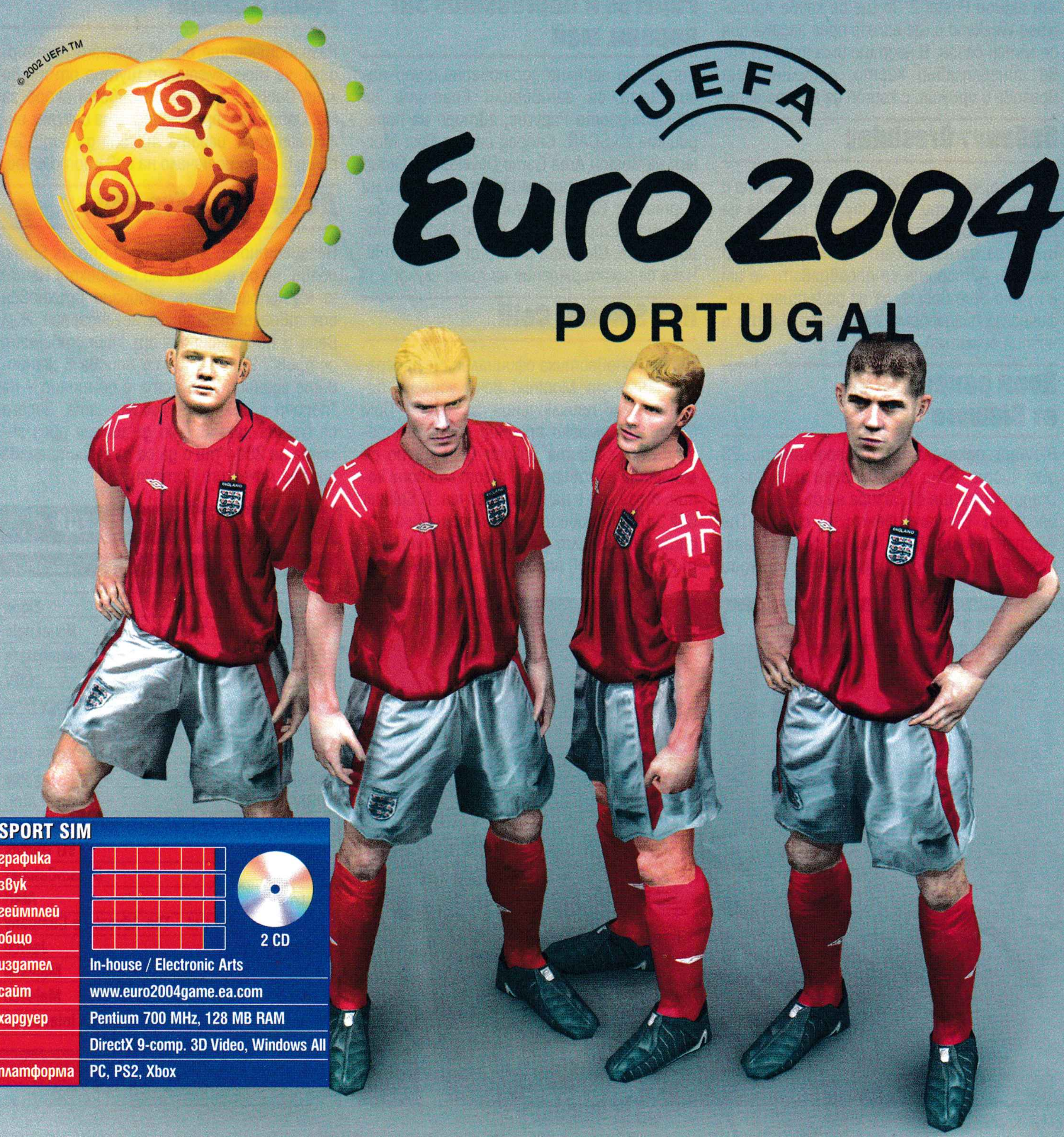
Заглавие	Издател
Thief III	Eidos
Joint Operations: Typhoon Rising	NovaLogic
Perimeter	Codemasters
Blitzkrieg: Burning Horizon	CDV
Soldiers: Heroes of WWII	Strategy First
Harry Potter and the Prisoner of Azkaban	Electronic Arts
ShellShock: Nam '67	Eidos
DRIV3R	Atari
Ground Control 2: Operation Exodus	VU Games
Besieger	DreamCatcher
Spartan	Atari
Dark Fall: Lights Out	The Adventure Company
Room Zoom	Jaleco
Drake of the 99 Dragons	Majesco
Black 9	Majesco
Mummy	Hip Interactive

Това са дати, обявени от фирмите – разпространители. Редакцията не носи отговорност при промени.


BUL 0
CRO 0
BULGARIA
S. PETROV
19
McDonald's


Canon
McDonald's
EA SPORTS

UEFA Euro 2004 PORTUGAL


© 2002 UEFA TM

SPORT SIM		
графика	■■■■■◧	2 CD
звук	■■■■■◧	
геймплей	■■■■■◧	
общо	■■■■■□	
издател	In-house / Electronic Arts	
сайт	www.euro2004game.ea.com	
хардуер	Pentium 700 MHz, 128 MB RAM	
	DirectX 9-comp. 3D Video, Windows All	
платформа	PC, PS2, Xbox	

Броени дни преди европейското първенство всеки футболен фен вече може да загрява в къщи пред компютъра!

Убеден съм, че почти няма млади членове на нашето общество, които да не се вълнуват за представянето на българския национален отбор по футбол на тазгодишното европейско. След силните и убедителни квалификации новите национални надежди със сигурност са разпалили сърцата на почитателите на футбола. Ето защо, и аз като всички, нямам търпение да чуя първия съдийски сигнал и да видя какво ще забъркат този път лъвовете.

Ако и вие сте нетърпеливи и не искате да чакате, бих ви препоръчал да разцъкате новото творение на ЕА, а именно UEFA Euro2004. Играта е свежа, зарибяваща и новите идеи в нея са достатъчно, за да ви накарат да си я купите.

След излизането на FIFA 2004 цялата футболна геймобщественост бе малко скандализирана. Двата лагера, единият на страната на FIFA 2003, а другият - на страната на нейния наследник, често изпадаха в концептуални спорове. И дори и до днес се чуват гласове, проповядващи про-FIFA 2003 идеологии. Каквото и да си говорим обаче, с всяка следваща версия ЕА подобряват игрите си. Така и от 2003 до 2004 година програмистите вече бяха оправили доста неща и по-трудната, но доста по-истинска FIFA 2004 наистина отвоюва достойни позиции.

Започвам този материал така, защото е важно да се отбележи, че чисто новата UEFA Euro 2004 не е повлияна от нещо друго, а именно от FIFA 2004. Това според мен обаче въобще не е лошо и както можете да се досетите, авторите са добавили нови, интересни и разнообрази неща. Те със сигурност ще успеят да накарат и

анти-2004 настроените да променят мнението си

Ще започна с това, че трудността на играта изобщо не е променена. Новаците отново ще видят доста зор дори и на Amateur ниво на трудност, а тези, които се опитат да поиграят на по-висока сложност, ще трябва доста да потренират.

Добрата новина е, че ЕА са пипнали доста AI-то на компютърно управляваните футболисти. Сега вече няма да видите почиващи си кръшкачи, а всеки един от единадесетте ще тича и ще търси пролуки, за да получи пас (както казваше един треньор по футбол - “Не искам да виждам буквички по терена”, става въпрос за Ф, Г, Ь... :)). Това най-малко ще ви улесни при скоростните атаки и при тези, при които се изисква бързо мислене и тактични пасове. За статичните, обхождащи наказателното поле атаки обаче, не могат да се кажат добри думи. В много случаи вражеската защита и вашето нападение ще се групират като по учебник и търсенето на пролуки в такъв случай става почти обречено. Противниковите отбори вече играят по-сигурно и по-тактично. Нерядко ще ставате свидели на паническо изчистване на топката от наказателното поле, което преди се случваше рядко.

САУНДТРАКЪТ

Boxer Rebellion: Watermelon | Nelly Furtado: Forca
The Walls: Bright and Shining Sun |
Glitterati: Do You Love Yourself | Junkie XL: Billy Club
Stakka Bo: Here We Go | Dave Clarke: Way of Life
Freq Nasty: Come Let Me Know |
Minus: The Long Face | Parva: Panic Attack

В UEFA Euro 2004 има

цял куп нови режими за игра

Класическите Friendly и Practice типове са запазени и тук, като са добавени и интересните Home and Away, Situation, Fantasy и PK Shootout режими. Най-любопитен от тях е Fantasy режимът, в който ще можете да подберете футболисти по ваше желание и да сформирате един своеобразен Dream Team. Естествено, Euro 2004 mode е най-ценната част на играта, с която ще можете да се впуснете с любимия си отбор във всичките кръгове както до европейското първенство (квалификации, приятелски мачове), така и в самия шампионат.

Най-голямата новост в UEFA Euro 2004 е

моралът на играчите

Вече преди всеки мач вашите футболисти ще имат промяна в психическото си състояние, което ще е или положително, или отрицателно. Ако печелите редовно и вкарвате много голове, вашите избраници ще покачват морала си и ще се чувстват доста по-сигурни на терена. Обратното – ако не пускате някой играч да играе или пък ако се представя зле на терена, той ще получава спад в мотивацията. По-високият морал, разбира се, ще ви гарантира по-сигурна игра. Така футболистите в UEFA Euro 2004 вече не са просто човеченца с физически характеристики, а се превръщат в почти истински хора с променлива психика, която се влияе от събитията и моментното състояние.

Графиката в новата UEFA Euro 2004 е леко подобрена версия на тази от FIFA 2004. Не си мислете обаче, че липсват промени. След като вече е задължително видеокартата ви да подържа DirectX9 хардуерно, цялостният фасон на играта изглежда някак по-зализан и по-наточен. Детайлите по играчите са много повече и при по-близките камери си личат малките подробности по тях, които ги карат да изглеждат като живи. Движенията им са анимирани почти реалистично, а авторите уверяват, че са добавили нови и поточни изпълнения на някои техники.

Единственият по-сериозен недостатък, с който ЕА се борят от години, обаче е публиката. И тук

хората по трибуните изглеждат като чаршаф

дървени са и са абсолютно двуизмерни. Не знам поради какви причини, но авторите на UEFA Euro 2004 не са направили нищо по въпроса с подобряването на качеството на този компонент. Вярно е, по трибуните се виждат статични и веещи се флагове на отборите и други дреболийки, но все пак цялостното качество на публиката е доста ниско. Може би напълно триизмерните агитки биха натоварили доста графичните карти, но пък напоследък излязоха доста мощни графични ускорители...

Интерфейсът на UEFA Euro 2004 е силно конзолно повлиян (накъдето всъщност върви тенденцията в управлението на спортните игри). Това обаче няма да окаже голяма пречка на феновете на клавиатурите. Всичко по интерфейса е интуитивно и единственото дразнещо нещо е фактът, че из менютата ще кръжите както с курсорите, така и с R и T.

В аудио частта ЕА са се справили дежурно добре. Футболистите и тази година си подвикват, треньорите дават наставления (много добре се чуват те, ако сте с 4 колони), а публиката реве направо като на живо. Всеки отбор си има специфични лафове, които само подобряват атмосферата на стадиона. Саундтракът на играта (виж карето) е висококласен, както винаги. Парчетата в него са небрежни и са перфектен фон за тази футболна симулация. Коментаторите, добре познати ни от предишните части, са отново на добро ниво като в този аспект няма генерални промени.

Финалните реплики няма да са много позитивни

Размислите, започнали от предишната част, са валидни и този път. Те са свързани с това, че когато нещо достигне върха си, алтернативите са две: или запазване на позициите, или пропадане. ЕА са се постарали да не коригират драстично добрите неща от FIFA2004 и са добавили приятни дреболии. Те, разбира се, гарантират на серията няколко мини стъпки напред, но не осигуряват това чувство, което даваха преди. На нещо ново, по-добро, по-различно и по-приятно. Надявам се във FIFA 2005 да видим един изцяло нов енджин, нов геймплей и генерални промени. Впрочем, нали на това сме се надявали винаги...

Орлин Широв

ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO
TENTH ANNIVERSARY
E3
MORTAL KOMBAT DECEPTION
REAL GAMING STARTS HERE

E2 2004 – ТОЗИ ПЪТ ТВЪРДЕ ПРЕДВИДИМО

За поредна година "Конвеншън сентър" в Лос Анджелис събира най-доброто и най-интересното от света на компютърните и видео игри. Тази година на PC фронта като че ли всичко беше твърде предсказуемо. Никакви сериозни изненади, никакви интригуващи изявления, никакви прилични скандали дори. Всъщност E3 2004 спокойно би могло да бъде наречено и "E3 2003 – част втора". Какво да се прави, има и такива години. Затова вместо да се впускам в изсмукани от пръстите анализи, предпочетох да запълня отделеното за прегледа на E3 място с няколко интригуващи (по различни причини) заглавия. Част от тях ще се появят след броени месеци, други – по някое време през 2005-та. Така или иначе, това са все игри, за които на изложението бяха разкрити нови, ключови детайли.

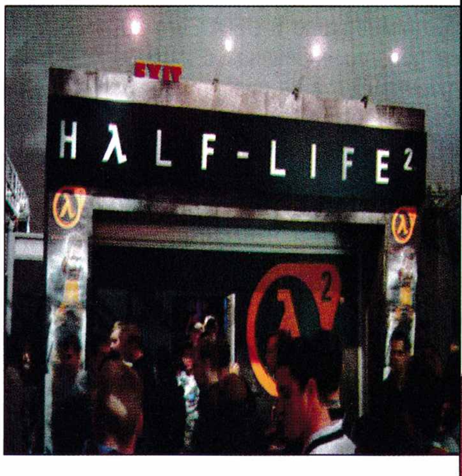
Ивелин Г. Иванов

HALF-LIFE 2

Valve
VU Games

След толкова противоречиви събития около новото творение на Valve Half-Life 2 отново е в центъра на събитията на тазгодишното E3. Играта е била показана паралелно (с две различни демонстрации) съответно на щандовете на Vivendi Universal и на ATI. По всичко личи, че и най-големите скептици са били шашнати за пореден път.

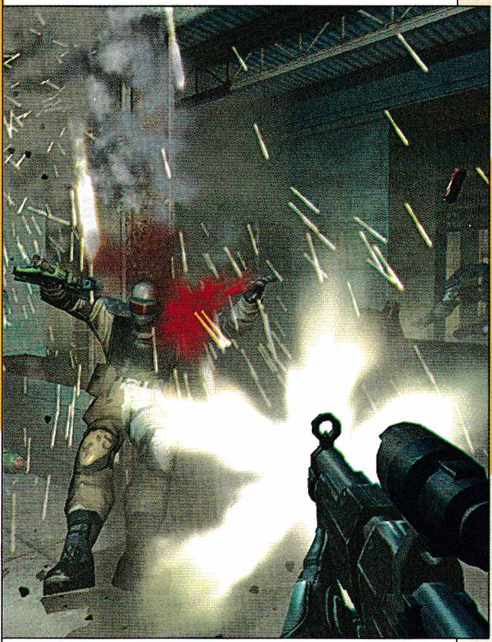
Сред основните атракции на двете демонстрации на първо място отново е бил физичният енджин на играта. Били са показани нови (доста изненадващи, при това) приложения на т.нар. "гравити гън". Няма да изпадам в пространни описания, още повече че hi-res видеото с демонстрациите вече се мотае из Интернет. Друг интересен детайл, непоказван до момента, е изцяло новото превозно средство – нещо като мотор на въздушна възглавница, който може да се движи както по водна повърхност, така и по суша. Зрителите на демото са били впечатлени от маневреността на този футуристичен "скутер". За пръв път са били показани и нови ключови NPC персонажи, като намек за дълбочината на историята на Half-Life 2.



F.E.A.R.

Monolith
VU Games

След серия от новаторски, зловещо недооценени игри (разбирай – No One Lives Forever, TRON и т.н.) Monolith явно все още имат куража да пробват нови идеи във FPS жанра. Най-новото им творение се казва F.E.A.R., а неговите автори го определят като "cinematic shooter", не на последно място, за да наблегнат, че нещо в този шутър ще е адски различно. Заглавието използва новия DirectX 9 ориентиран енджин на Monolith, а за "физиката" на играта ще се грижи Havoc 2, който по всеобщо мнение "мачка 'ора". Технологията обаче, както твърдят самите създатели, е просто основата, върху която те смятат да изградят геймплей и атмосфера, които наистина са невиждани до момента.

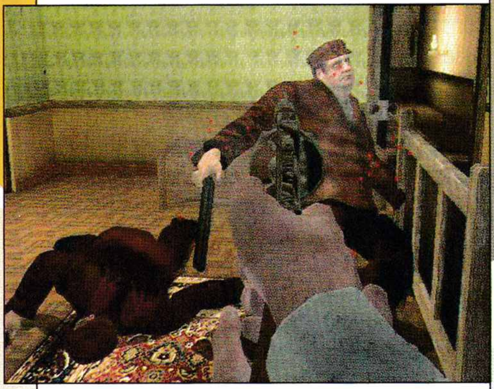


Краткото E3 демо е събрало очите на присъстващите както с невероятната си детайлност, така и с намека за някои наистина нови и различни елементи в стила на игра. Става въпрос, да речем, за ръкопашни (разбирайте – с голи ръце) схватки – нещо, което – както сигурно ще се съгласите, не се вижда всеки ден в един FPS. Далеч по-интересен обаче е прокрадващият се хорър елемент а-ла Silent Hill и култовият японски филм "The Ring". В рамките на демото на екрана се е мярнало невръстно момиченце с приведена напред главица, което по думите на очевидци "сеело смърт след себе си". Все пак феновете на хоръра и FPS жанра не бива да се превъзбуждат твърде, защото засега премиерата на F.E.A.R. е назначена за "по някое време през 2005-та".

CALL OF CTHULHU

Bethesda
Headfirst Productions

Всъщност това е второто E3 за Call of Cthulhu. Миналата година играта остана почти незабелязана въпреки сериозния си потенциал. Историята ѝ е базирана на ролевата pen'n'paper игра Chaosium, която пък, от своя страна, е създадена по поредицата от хорър романи на класика Х. П. Лавкрафт, издадени през 20-те години на миналия век. В тях се разказва за съдбата на Джак Уолтърс, бивше ченге, което превърта след една акция срещу сборище на окултисти. Въпросните окултисти са си поставили за цел да възстановят господството на първичните богове на Земята, а самият Джак, благодарение на своите корени, се оказва ключова персона в техните планове.



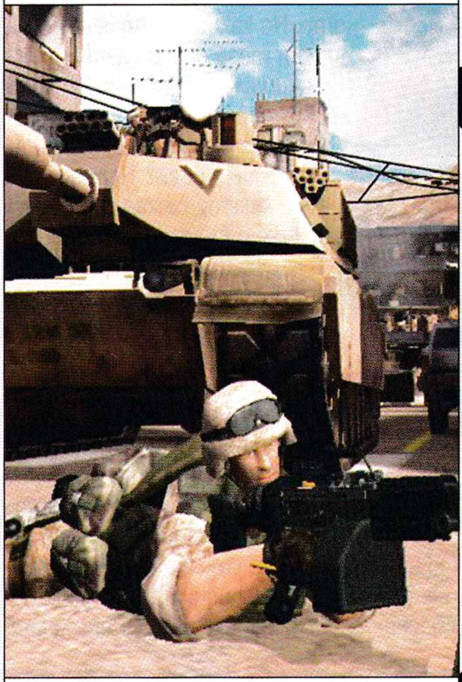
Самата игра може да бъде определена като FPS, най-вече поради липсата на по-адекватен етикет. Едно първите неща, които се забелязват в нея, е абсолютната липса на каквито и да е индикации на екрана, показващи да речем здравето ви, мунициите, къде се намирате в момента, накъде вървите и прочее. На екрана на Call of Cthulhu няма да видите дори повече от задължителния за жанра мерник. Въпреки това играта разполага със свой арсенал, а всяко от оръжията има основна и алтернативна стрелба, плюс възможност за по-прецизно прицелване в духа на някои от най-актуалните военни екшъни, излезли напоследък.

За пръв път тази година е била демонстрирана и прословутата "sanity" система на Call of Cthulhu. Казано най-просто, тя показва до каква степен главният герой успява да запази разсъдъка си на фона наистина ужасяващите гледки и събития, които го заобикалят. Накратко, всичко около новото издание на Bethesda е изглеждало най-малкото крайно интригуващо и което е още по-важно – безупречно работещо. Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth трябва да се появи на пазара към края на това лято.

BATTLEFIELD 2

Electronic Arts
Digital Illusions CE

След изненадалия мнозина, но абсолютно безспорен, успех (над 3 милиона продадени копия) на Battlefield 1942, беше повече от ясно, че EA ще искат да продадат още (много) от същото. Оказва се, че "от същото" в случая не е най-точното определение. Battlefield 2 ще предложи преди всичко изцяло нов графичен енджин плюс изцяло нова епоха – тази на съвременните военни конфликти. E3 демото на новата игра е впечатлило всички както с повече от осезаемия скок в детайлността на графиката, така и с интерактивните си "декори".



Разбира се, далеч по-важни за подобна игра са подобренията, касаещи директно нейния мултиплейър геймплей. По всеобщо мнение създателите на Battlefield 2 са подобрили значително възможностите за координиране на общите действия, особено на ниво комуникация. Един пример – ако в новата игра искате да кажете на съотборниците си, че току-що сте забелязали вражески танк, трябва просто да преместите мерника си върху него. После с едно натискане на бутон от клавиатурата можете да накарате своя войник да извика (озвучено) – "Забелязан вражески танк!" Лидерите на подразделения вече ще могат да задават команди с помощта на готово меню, което могат да извеждат на екрана в произволен момент. И прочее.

Единствената "лоша" новина около всичко това е, че можем да очакваме Battlefield 2 чак през пролетта на 2005.

MEN OF VALOR

VU Games 2015

Уви, 2015 имат много да доказват. Най-вече това, че след като ключови хора от екипа, създал Medal of Honor: Allied Assault си тръгнаха от компанията (за да направят Call of Duty), 2015 все още "го могат".

Проблем номер 1 – новата им игра, Men of Valor, спокойно би могла да се казва и "Medal of Honor: Vietnam". Това, принципно, не е чак толкова лошо. Отзивите от E3 обаче потвърдиха подозренията ми – най-доброто, с което Men of Valor може да се похвали, е бил "реализмът". Разбирайте – исторически достоверни места и събития, саундтрак с парчета от 60-те, цели на мисиите, които се променят в движение, по 300 реда реплики за всеки от вашите "братя по оръжие" и прочее все в тоя дух. Защо ли всичко това ми звучи познато? Я да видим... Може би защото вече съм го виждал във всяка излязла досега Allied Assault игра, в Call of Duty, във Vietcong... Списъкът е доста по-дълъг.

О да, Men of Valor щяла да има и мултиплейър. За целта 2015 били подготвили карти, базирани на поредица от задачи, плюс death match и team death match. Каква изненада! В случай че някой все пак се интересува – играта трябва да се появи по магазините през октомври тази година.

Тези, които очакват истински нов Hitman, ще трябва да се въоръжат с още търпение. Contracts е по-скоро изкусно скалъпено допълнение, отколкото нова част на сагата за наемния убиец

HITMAN
CONTRACTS

Казват, че когато човек е на прага на смъртта, животът минава пред очите му. Дали това е така или не, няма много смисъл да философстваме именно сега. На господин 47 обаче точно това му се случва. Тежко ранен и едва добрал се до хотелска стая, съзнанието му блуждае между смъртния свят и отвъдното. Но какви ли спомени връхлитат този скъпо платен отстранител на проблеми? Щастливо детство? Спокойна разходка из парка в компанията на любим човек? Не, надали... Не и когато си генетично подобрено създание, отраснало в епруветка.

Предстои ви да се запознаете с

миналото на агент 47

Живот, изпълнен с насилие, и движещ се напред, единствено и само да се сблъска с ликвидирането на следващата мишена. Ще се потопите в спомените на убиеца, много от които обаче вече ще са ви познати, ако сте играли предишните две части на поредицата. Но дори ветераните няма за какво да се оплакват, защото "старите" мисии, намерили място в Contracts, са едни от върховите постижения на поредицата Hitman. Освен това те са и леко обновени с допълнителни възможности и детайли. Идеята в Contracts е да ни бъдат разкрити част от събитията, които са изградили характера и личността на гологлавия антагонист.

Първият Hitman бе меко казано новаторски. Втората част, Silent Assassin, пък беше осезателно подобрение във всяко отношение. Човек би очаквал нещо невероятно и от третото превъплъщение...

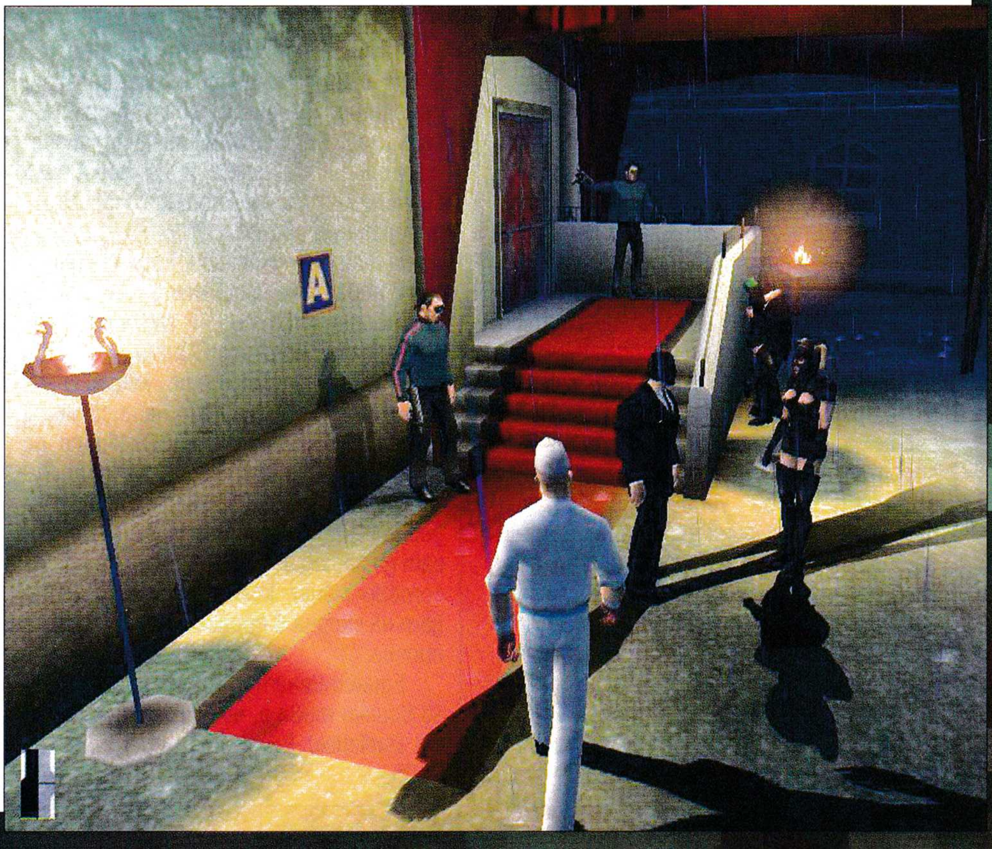
Да, ама не! Създателите на играта от Io Interactive в случая са решили да бъдат фанатизирани привърженици на изпитаната максима: "ако не е развалено, не го поправяй". Иначе казано, очаква ни същият геймплей, с цялата му брилянтност и няколкото дребни кусури. Авторите са се съобразили и с международното положение. Някои от жертвите на наемника са изверги на чийто гроб и най-смиреният миряни би танцувал, а и останалите животи, който ще бъдат отнети, също не стоят високо на моралната стълбица. Е, случва се и невинни да бъдат покосени, явно в някои случаи цената на постигнатата цел е без значение.

Най-голямата промяна

в играта всъщност е цялостната атмосфера. Светът на 47 този път е пресъздаден като доста по-мрачен и суров герой. Отличният дизайн на нивата вина-

ACTION/STEALTH

графика	■■■■◧□	2 CD
звук	■■■■■◧	
геймплей	■■■■■□	
общо	■■■■■□	
издател	Eidos/IO Interactive	
сайт	www.eidos.com	
хардуер	P III 800 MHz, 128 MB RAM	
софтуер	Windows All, DirectX 9	
платформа	PC, XBox, PS 2	



ги е бил едно от нещата, отличаващи се в Hitman. В случая хората от Io заслужават овации, че са успели да постигнат още в тази насока. Чрез спомените на убиеца ще си направите малко околосветско пътешествие, посещавайки предимно дестинации, липсващи по рекламните брошури, предназначени за почтените туристи. Военна база, кланица, свърталище на нелицеприятни типове…

Обстановката навсякъде изглежда автентична и винаги имате на разположение избор от начини, по който да подходите. Примерно на третата мисия, ако да застреляте целта си със снайпер, ви се струва твърде елементарно, бихте могли вместо това да поставите бомба на колата му. Ако и тази опция не изглежда достатъчно елегантна от ваша гледна точка, просто издебнете човека, с който набелязаният за ликвидиране очаква да се срещне. Промъкнете се и прекършете врата му, докато никой не гледа, завлечете тялото на някое спокойно местенце и му вземете дрехите. Представете се за него на срещата и докато домакинът спокойно налива нещо за пиене, затегнете гротата около шията му.

Тук обаче се появява и

един недостатък

Почти всяка задача може лесно да се изпълни и само с брутално приложена груба сила. Това важи с особена сила за предложената по defalut нормална степен на трудност. Личното ми мнение е, че от нея всеки опитен играч трябва да бяга като от чума. Просто примамливостта на това да се изживеете като Макс Пейн е твърде силна, особено след като примерно да пометете цял руска военна база и да завършите успешно мисията с рейтинг на масов убиец не представлява практически никакъв проблем, нито пък има негативни последствия. Единственото, което би могло да ви спре, е някой добре позициониран вражески снайперист или липса на стена, в която да опрете гърба си. Неприятно е също така, че за да повалите противника, един добре премерен изстрел почти винаги е достатъчен, а агент 47, от своя страна, е доста издръжлив откъм зловредни противникови влияния при "нормалната" настройка на сложността. Гадовете просто нямат никакъв шанс, освен ако не ви нападнат групово от всички страни. Дявол го взел, можете да превключите на перспектива от първо лице и така спокойно да минете цялата игра.

Всъщност да играете на нормалната трудност практически означава липса на всякаква реална необходимост да минете играта така, както е замислена от създателите си. А именно като внимателно и изкусно планирате всеки свой ход, стоите постоянно нащрек за пропуски в охраната на целта ви, като удряте безшумно и прикривате всяка следа за присъствието си. Това е най-удовлетворяващият начин.

Към арсенала са добавени и няколко нови оръжия,

които, макар да внасят свежест, не предизвикват кой знае каква промяна в геймплея. Ако не друго, то поне начините да ликвидирате някого са станали още по многобройни – да халосате някой с лопата, да го отровите или пък задушите с възглавница, да се опитате да го удавите или пък да го разпорите с месарска кука. Често повалените с изстрел противници ще се стоварват гърчещи се на пода, ще стенат жално за помощ и ще се налага хладнокръвно да ги довършите, за да не настане още по-голяма бъркотия. Изобщо, ако решите да не действате потайно, ще се облеете в река от кръв и насилие.

Изкуственият интелект си е останал същият. Гадовете оглеждат внимателно заобикалящата ги среда, забелязват нередности, координират действията си. Дори преоблечен в дрехите на някой човек от персонала, ако оставите на охраната възможност да ви огледа добре, най-вероятно ще бъдете разкрит. Опре ли обаче до бойни ситуации, AI-то на моменти

УЛ. ШИШМАН 27 – СРЕЩУ 7 СОУ / ТЕЛ: 981 23 21 / WWW.NEXTLEVEL.BG

NEXT LEVEL
INTERNET & GAME CLUB

ВИСОКОСКОРОСТЕН ИНТЕРНЕТ
50 МОЩНИ КОМПЮТЪРА
КЛИМАТИК

ИГРИ
- 3D SHOOTERS
- ADVENTURES
- STRATEGY
- SPORT
- RACING
- RPG

1 ЧАС – 1 ЛЕВ
СУТРЕШНА МРЕЖА – 2 ЛЕВА
НОЩНА МРЕЖА – 4 ЛЕВА

100MB ВРЪЗКА ДО

ТАЛОН
ЗА БЕЗПЛАТЕН 1 ЧАС
ИГРИ ИЛИ ИНТЕРНЕТ

ПОЛЗВАТЕ 2 ЧАСА
ПЛАЩАТЕ 1 ЧАС

NEXT LEVEL

никакво го няма. Често ще наблюдавате как гадовете, вероятно поради внезапна липса на какъвто и да е инстинкт за самосъхранение, започват да нахълтват един по един през тясна врата, само за да бъдат добавени към камарата трупове от другата страна на прага.

Джаспър Кид, композиторът, отговорен за музиката на поредицата, е сътворил за Contracts нещо тотално различно в сравнение с оркестралния фон на Silent Assassin. Работата му е меко казано впечатляваща. Тя е от типа: "трябва да го чуете, за да го повярвате" и пасва перфектно към атмосферата на всяко от нивата. Звуковите ефекти, от своя страна, са си точно на мястото и по отношение на тях също няма от какво да се недоволства. Персонажите пък говорят на собствените си езици – ще чуете румънски, руски, френски… Ще забележите обаче, че някои от репликите доста се повтарят. Това е единственото слабо място в аудио презентацията, освен ако не броя личния ми фаворит за отвратителен диалог: разговора с информатора на трета мисия.

В графично отношение има една голяма новост:

така нареченият Post Filter

Накратко – става дума за обилна употреба на pixel shader. Крайният резултат наистина допринася за мрачната атмосфера в света на Hitman. В първоначалната версия на играта тази опция бе способна да разплаче почти всеки, и то не от радост. С наскоро излезлия patch нещата бяха позакърпени, но не кой знае колко изкусно. При резолюции от порядъка на 1024x768 и по-ниски може да се спори дали филтърът реално внася подобрения или напротив – загрозява картината. За да му се насладите при висока резолюция обаче, ще ви са необходими няколко излишни гигахерца и видеокарта от скъпия диапазон на последните две поколения.

Като изключим това нововъведение (имам предвид "изключим" в буквалния смисъл) онова, което остава, е графиката, видяна преди две години в предишния Hitman. Е, с малко повече детайли по нивата и персонажите и по-хубави сенки. Има какво още да се иска и от начина, по който са анимирани движенията на самия 47. Моментът, при който нашият наемен убиец преминава от ход в бегом, ме кара да си мисля, че всъщност кара ролери.

В крайна сметка

заслужава ли си

да отделите време за "новите" приключения на гологлавия ангел на смъртта? Определено да, бих казал, стига да играете с търпение на някоя от по-високите трудности и да не се подлъжете от бързия и лесен вариант – да избивате всичко наред. Може и да ни се иска някои неща да бяха доста по-различни, може геймплеят и да си е останал същият, но колкото и да липсват главозамайващи нововъведения, определено има моменти, които да извисят Contracts над предшественика му. Това, което направи поредицата велика, си е още тук. Ако сте харесали предишните части, и тази няма да ви разочарова. Ако пък досега не сте играли друг Hitman, то Contracts е добро начало. Изживяване, което няма да намерите другаде, освен в творението на Io Interactive.

Борис Цветков

ТАЛОН
ЗА БЕЗПЛАТЕН 1 ЧАС
ИГРИ ИЛИ ИНТЕРНЕТ
ПОЛЗВАТЕ 2 ЧАСА
ПЛАЩАТЕ 1 ЧАС
NEXT LEVEL

Удобни джобни!

Пълна информация :-O можете _@/' да получите asap на телефони fyi 0800 12 012, :-D 970 9 532, денонощно %-) на 970 9 571, както и на www.fibank.bg

ПЪРВА ИНВЕСТИЦИОННА БАНКА
>;->
:-O
:-D
:^)
;-)
Maestro

Новите младежки дебитни карти на

ПЪРВА ИНВЕСТИЦИОННА БАНКА

WARLORDS
BATTLECRY III

Нова компания,
нов Warlords Battlecry, нов късмет...

Когато екипът, работил по сериите Warlords, се отдели от Strategic Studios Group преди повече от година и половина и направи своя собствена фирма, наречена Infinite Interactive, тези хора се зарекоха, че ще изненадват феновете на поредицата с по-свежи и феноменални неща. Това те доказаха още с първото свое творение – Warlords IV. Но явно Infinite Interactive (известна сред феновете и с абревиатурата I2) са решили да не спират до тук и да продължат да изпълняват своите обещания. Имах възможността да изпробвам бета версията на тяхното последно творение – реалновремевата стратегия Warlords Battlecry III и останах доста приятно изненадан. В третата част от сагата има неизброими промени, но въпреки това играта е запазила своя специфичен геймплей. Тъй че привържениците няма да бъдат разочаровани, а тези, които не са имали удоволствието да изпробват заглавие от серията, със сигурност ще са очаровани.

В поредицата Warlords Battlecry най-съществената част винаги е бил героят ви. Сигурно затова I2 са решили да нанесат в този аспект на играта най-значителните и забележими промени. Започваме с външността на героя ви. Можете да избирате не само портрет и трудност, на която да играете, а и voice set (т.е. репликите), както и самия skin (наречен още avatar), който да представя избраника ви на бойното поле.

Подобаващо внимание заслужава

Новата система за трупане на експириънс

Вече не е нужно да завършите сценария, за да ви се дадат точки опит и евентуално да вдигнете ниво. Това сега става направо на бойното поле. Когато достигнете нужния опит, върху портрета на героя ви се изпива „Right click to level up". Това е доста добра възможност още от първата карта да излезете 10 ниво например. Така вашият пълководец ще се превърне бързо в машина за убиване. Тук е мястото да спомена, че уменията вече се развиват подобно на Diablo II. Те изискват определено ниво, за да можете да ги овладеете. За най-мощните от тях трябва да сте над level 30.

Друго хубаво нещо са предметите и комплектите. В третата част можете да ги съхранявате в stash (доста познато, а), който побира 12 артефакта. Някои предмети могат да правят магия вместо героя. Например при удар бронята му да има 5% шанс да пусне отровен облак. Има и нови комплекти, които се намират по-лесно – като изпълните няколко задачи от кампанията например. Засега единствено ми е познат The Gifts of Coualt, който ви дава 100% spell casting. Също така героят ви вече може да носи елексири за живот и мана.

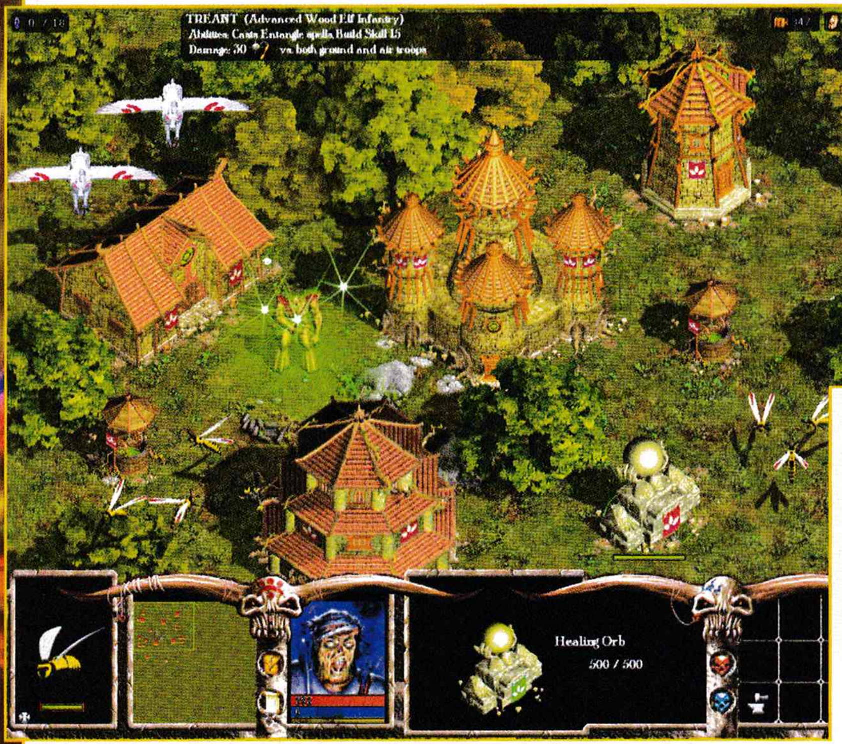
Да не забравяме и новите класове на юнаците. Те са lichelord, sage, tinker, elementalist, daemon slayer, defiler и dragon slayer. Всеки един от тях има свои собствени умения и способности, които му помагат на бойното поле. Например dragon slayer има Dragon slay, което му дава допълнителен демидж срещу дракони, докато defiler може да изучава една от новите магически школи – отровната.

В играта има две нови неутрални сгради – shop и lair. От първата юнаците

RTS/RPG	
издател	Enlight/Infinite Interactive
сайт	www.warlordsbattlecry3.com/
излиза	пролет/лято 2003
платформа	PC

СИТИ ЕКСПРЕС ®
бързи куриери
телефон за София 91212

ви могат да си купуват предмети и колби. От втората непрекъснато излизат неутрални гадинки и атакуват лагерите на играчите. За добро или лошо тези същества дават задоволително количество опит. Ако разрушите свърталището, се появява свиреп бос, който ви дава предмет (ако го убиете). Един съвет: разбийте го чак към края на играта – гадината ще е по-корава, но и ще получите по-добър предмет. Това доста напомня на creep-овете от WarCraft III.


0 / 18
TREANT (Advanced Wood Elf Infantry)
Abilities: Casts Entangle spells, Build Skill 15
Damage: 30 vs. both ground and air troops
Healing Orb
500 / 500

DRAGON (Flying Missile Unit)
Abilities: Firebreath does splash damage
Damage: 50 vs. both ground and air troops

GIANT (Orcish General)
Abilities: Causes Fear, Hits multiple enemies with one strike, Converts buildings
Damage: 50 vs. both ground and air troops

Новите раси

са пет на брой – Ssrathi, Swarm, Plague lords, Knights и Empire. Всяка една от тях си има особености. Първите са гущероподобни същества, които живеят в джунглите на Кешан (нов континент, разположен на юг от Етерия). Техните единици са предимно гущери-хуманоиди и динозаври (трицератопси и опасните Т-Рекс). Вторите са обитатели на пустинята. Доста слаботелесни, но могат да възстановят редиците си за отрицателно време. Техните единици са влечуги и скорпионо-хуманоиди. Plague lords са същества, обитаващи блатата. Воините им са специализирани в отравянето на врага.

Последните две „нови" раси всъщност са старите хора, но всяка една от тях е специфична. Например рицарите имат предимно рицари-конници (най-мощната кавалерия е именно тяхна). На страната на Империята остават пиконосците, трите стари магьосници в комплект с няколко нови единици (бойният слон например). А ако нещата опрат до кокала, империалистите имат възможност да вземат наемници незабавно.

Също така не са забравени и старите раси. Всяка е дна от тях има по една или няколко нови единици. В минотавърските редици вече присъстват Minotaur Thrower (мята брадвички, които нанасят splash демидж) и Gnolls – същества, които имат Assassin способност. Висшите елфи пък имат Ice Maiden – маг със заклинание за масово унищожение.

В играта са добавени и

Тридесет нови магии, разпределени в три нови школи –

тайна (Arcane), отровна и пророческа (Divination). Тайната е препоръчителна само за герои, които са се посветили изцяло на магията. С помощта на това ново училище ще можете да усилите заклинанията от други школи. Например, ако магията flame strike не ви е достатъчно мощна, то тогава чрез тайната школа можете да я направите така, че армагедон (най-разрушителното заклинание) да изглежда като жалко гъделичкане. А ако усилите призоваваща магия, то тогава съществото, което привикате, ще бъде още по-могъщо. Изобщо една доста добра школа за всеки себеуважаващ се маг. Отровното училище отговаря напълно на името си. С негова помощ можете да призовавате тематични гадинки (Naga). Освен това ще можете и да обсипвате бойното поле с отровни облаци или да ставате имунизиран на този тип магия. Divination школата ви позволява да повишите защитата си, да крадете опит от противника или пък да намалите цените на сградите, единиците и науките.

Други подобрения има в областта на бойната система. Ще откриете два нови вида демидж – леден и светкавичен. Има и съответните защити към всеки от тях. Освен това отделните видове щети имат процентен шанс да направят някакъв бонус. Огнените атаки могат да подпалят, ледените - да замразят, сечащата атака - да нанесе двойно поражение, светкавичната и трошаща - да парализират врага, пробождащата - да неутрализира ефекта на бронята.

Създателите са направили подобрения и по графичната платформа на играта. Вече, когато някоя единица вдига ниво, над нея се изписва „Level up" и нивото, което е стигнала. Също така са направени нови артове за юнитите и сградите или най-лошия случай поне леко са модифицирани. А теренът е перфектно 3D рендериран. Можете да играете мрежа през LAN или Internet на сървърите на Enlight.

RAID! Бързо дайте RAID!

Въпреки че тествах бетата, тя меко казано изобилстваше от bug-ове. След известно време игра горещите клавиши "изстиват". Понякога предметите в инвентара изчезват безследно. Но един от най-дразнещите бъгове е, когато A.I.-то призове втори титан (имате право само на един, докато не свършите картата).

Дойде време и за най-важния въпрос - кога да очакваме всичко това? Всъщност съвсем скоро. Даже докато четете тази статия, играта вече може да е на пазара. По-голяма част от бетата беше завършена, така че чакането определено няма да е дълго.

Кирил Илиев

Предупреждение! Manhunt е брутална игра с чести и изродски прояви на насилие. Ако си на 15 и по-малко години, в името на крехката ти психика, читателю, пропусни следващите редове. А към играта погледни, чак след като навършиш 18.

"Клопка за хора"

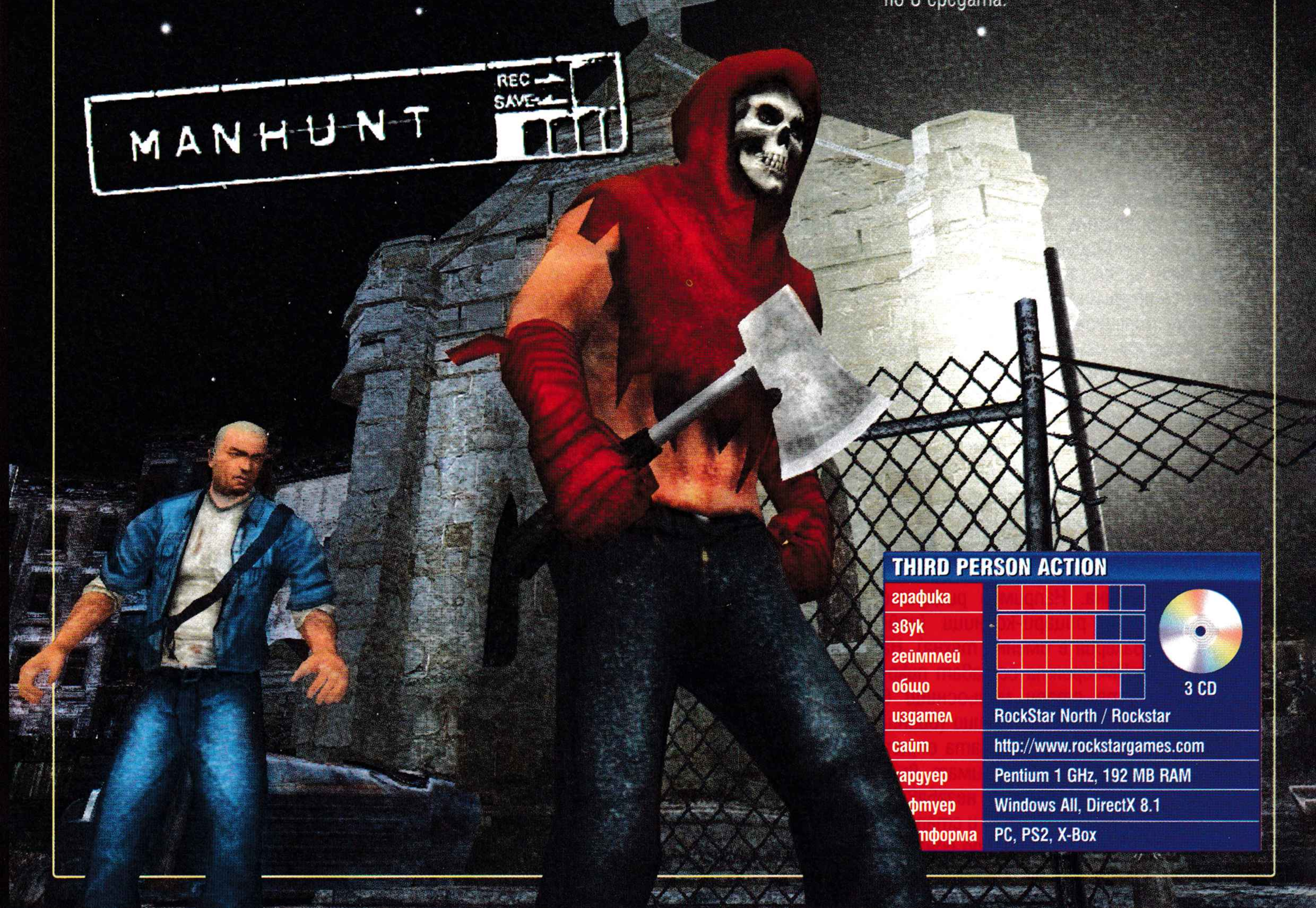
Преди доста време в една от книжките с фантастика на издателство "Галактика" ми попадна един доста любопитен разказ. В него ставаше дума за телевизионна игра на бъдещето, в която награда на един от десетте победители е парче земя, на което ще има право да живее. Уловката в случая е, че всеки от стотиците участници трябваше да стигне от точка А до точка Б, елиминирайки конкуренцията и борейки се за собствения си живот. Всичко това се следи от телевизионни камери и се предава на живо срещу крупна сума гущерчета на избрана публика. Нещо такова може да се види и в класическия филм с Арнолд Шварценегер "Бягащият мъж".

Подобна идея е залегнала и в играта Manhunt. Ще се превъплътите в ролята на сериен убиец, осъден на смърт и уж публично изпържен на електрическия стол. Но екзекуцията, предадена на живо по 150 кабелни телевизии, всъщност е фалшива. Нашият човек е запазен жив, за да участва в една странна игра, в която залогът е свободата и оцеляването му. Поставен под постоянно наблюдение на телевизионни камери, ще трябва да си проправите път сред няколкото банди в града, да оцелеете и ако сте си свършили работата добре – да заживеете мирно и тихо оттам нататък. Казано с други думи – вие сте зайчето, а те са ловците. Като основна атракция в шоуто, единственият начин да прогресирате е да убивате. Брутално, психарски, извергски, кърваво. Колкото сте по-издивели, толкова повече ви се радва публиката, толкова и по-близо се придвижвате до финала.

Поглед отвътре

Ok, играта е психарска. Наистина, води се Stealth shooter, но единственото общо между нея и например Splinter Cell е фактът, че можете да се криете, ставайки почти невидими за очите на врагове. Както и че абсолютно всеки може да ви свитне масълцето абсолютно сам, а ако си намери помощник – вече сте обречен. Ще трябва да убивате – много и без мисъл. Това е основното ви мото. Няма глупости като спасяване на света или нещо подобно. Единственото ценно нещо за вас е собствената ви кожа. Пригответе се да извадите наяве най-мрачните черти на характера си, докато играете. Досега не бях попадал на заглавие, което да разчита само на едно-единствено нещо, за да достави удоволствие на играещия – безгранична бруталност. Предполагам, че до няколко месеца ще забранят Manhunt в повечето европейски страни (за САЩ, ако няма изнасилвания на деца и домашни животни, винаги всичко е ok:)). И да си призная честно – има защо. И преди да сте ми подвикнали "Pussy", нека споделя, че играта е тежко психическо преживяване. Не смятам, че съм със слаб стомах, но дори и на мен след 2 часа зад компютъра ми се приисква да си почина малко от цялото това насилие. Защото всичко, което се случва в Manhunt, е стряскащо реалистично. Виждаш неща, за които само си чел по криминалните хроники на вестниците. Дребното подозрение, че всички гадости се случват в тъмните улички на големите градове, бавно назрява до сигурност. Без да искаш, припомняш си точно къде живееш, и всички блудкави и розови представи, които съзнанието ти само поставя пред очите ти, за да те спаси от мрачната действителност, рухват като стъклена витрина, уцелена със забита тухла точно в средата.

Кога за последно посетихте психоаналитика си...?



THIRD PERSON ACTION

графика	■■■■◧□	3 CD
звук	■■■■□□	
геймплей	■■■■■■	
общо	■■■■■□	
издател	RockStar North / Rockstar	
сайт	http://www.rockstargames.com	
ардуер	Pentium 1 GHz, 192 MB RAM	
фтуер	Windows All, DirectX 8.1	
тформа	PC, PS2, X-Box	

Усети злото

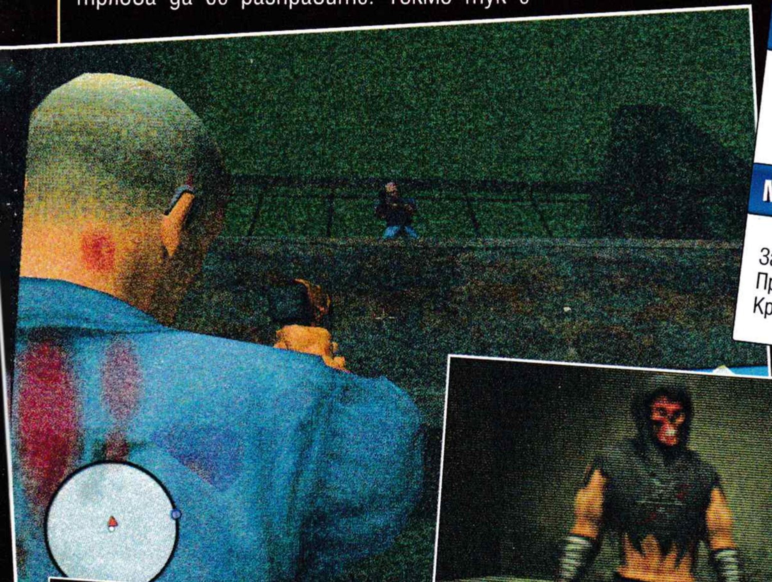
Подобно на Grand Theft Auto, ще следите героя си и действията му в перспектива от трето лице. Така е и най-удобно от гледна точка на геймплея. На даденото ниво винаги ще преследвате някаква цел, а между вас и нея седят членовете на поредната улична банда, с които ще трябва да се разправите. Тъкмо тук е есенцията на играта – в разнообразните начини за убийството им. Можете с боен вик да се впуснете в атака, нанасяйки тупалки с юмруци или някое от многото оръжия. И все пак това рано или късно със сигурност ще доведе до смъртта ви.

Другият вариант е коварно да екзекутирате опонентите от засада. По този начин, освен че с малко късмет ще останете непокътнат до самия край, ще спечелите още две неща. Първото е брутална визия на начините, по които умъртвявате. Второто са бонус точки, отключващи интересни картинки от създаването на играта. Внимателното и безшумно придвижване са важни и защото нямате право да се записвате по всяко време. На определени точки из нивото има касетки, които служат за save point. Постоянно в ушите си ще чувате гласа на режисьора – мистериозна фигура, която води цялото извратено шоу...

Но да се върнем към екзекуциите. След второто Blood Omen, това е играта, която в максимална степен издига насилието до култов статус. Издебвайки някого в гръб и задържайки продължително някой от бутоните на мишката, ще можете да извършите една от трите варианта на екзекуции, които позволява даденото оръжие.

Колкото повече време се набирате зад гърба на противника, толкова по-пищна и брутална е смъртта му.

Някои от враговете ви са позиционирани така, че да можете да минете по фланга и да им излезете в засада. Други обаче са мобилни или застанали точно пред изхода. В такъв случай можете да ги привлечете, почуквайки по стените, ритайки кофи, хвърляйки бутилка или тухла или... нечия отрязана глава. Да, точно така – чутурата на тъпото копеле, което заклахме преди три минути с мачетето.

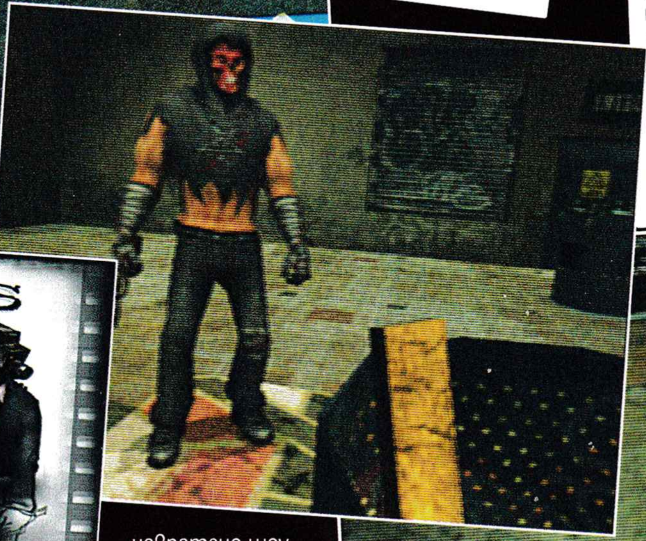


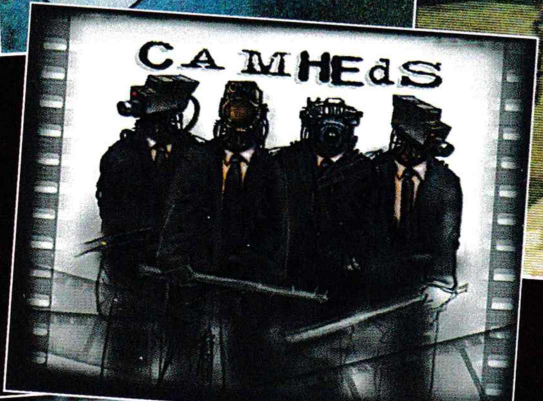
MANHUNT Е:

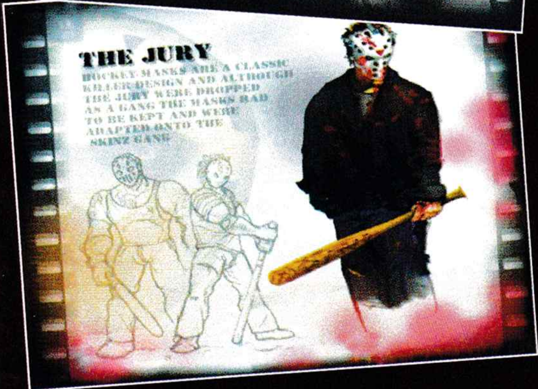
Брутална
Подтискаща
Натоварваща

MANHUNT НЕ:

За малолетни
Продължение на GTA
Кратка






THE JURY
HOCKEY MASKS ARE A CLASSIC KILLER DESIGN AND ALTHOUGH THE JURY WERE DROPPED AS A GANG THE MASKS HAD TO BE KEPT AND WERE ADAPTED ONTO THE SKINZ GANG

С найлоново пликче на главата...

Предметите в играта се делят на три типа: оръжия, от които можете да носите само по едно, предмети за умъртвяване, които използвате еднократно и предмети за примамка (тухли, бутилки и т.н. нещица, привличащи внимание). Всяко от тях е предназначено да доставя болка и съмнително удоволствие за вас.

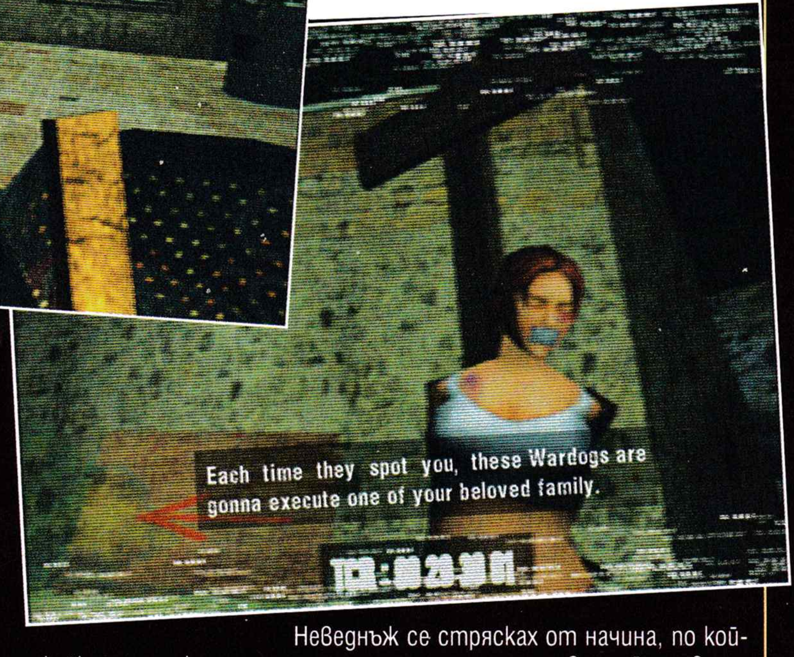
СЪВЕТИ

Stealth

Внимавайте как се движите. Можете да тичате, ходите и да се промъквате. Ако се намирате на пясък или пръст, ще привличате внимание дори като ходите бавно. Оглеждайте се за скривалища и в случай че ви забележат, бягайте до най-далечното. Ако ви видят, че влизате в сянка, противниците ще знаят точно къде сте и няма успеете да се скриете.

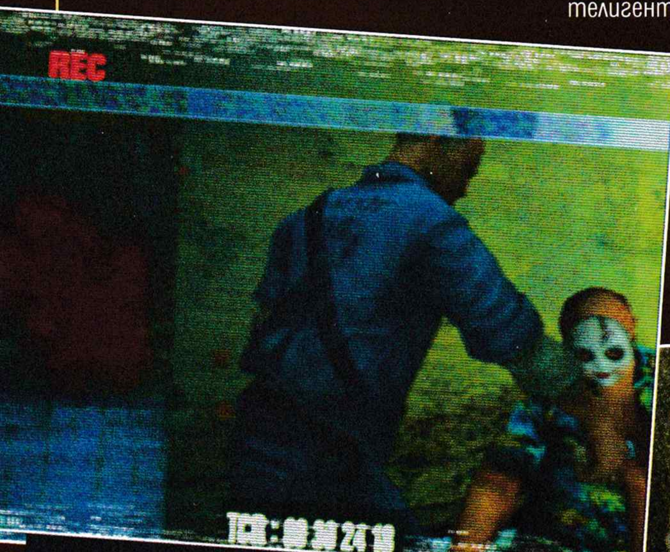
Официален съвет от Rockstar

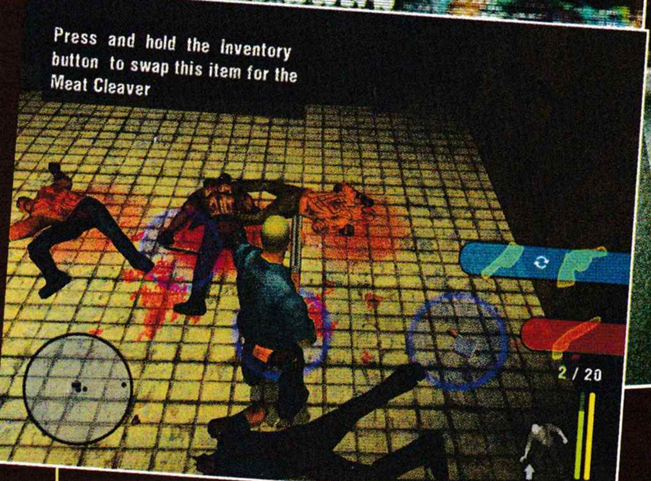
“Играйте Manhunt сами, вечерта, в стая със спуснати завеси и изгасени лампи, за да усетите пълния ефект”. Аз бих добавил и личният ви психотерапевт да е зад дясното ви рамо.

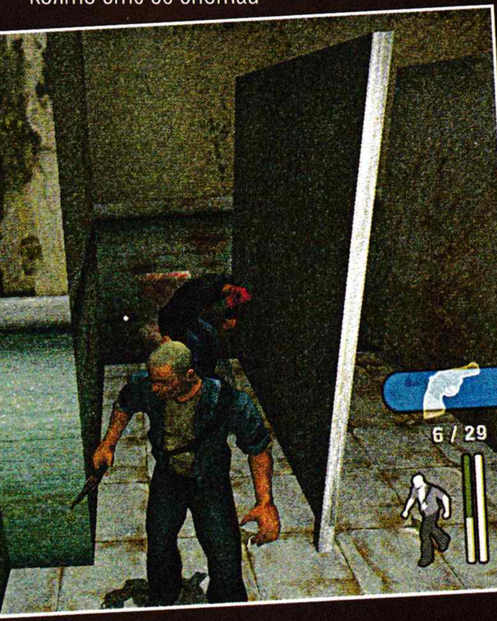


Each time they spot you, these Wardogs are gonna execute one of your beloved family.

Неведнъж се стрясках от начина, по който например се използва найлоновото пликче или парче стъкло. Но сцената, в която с батата започвате да душите нещастника пред вас, поваляте го на колене и му отвинтвате главата, разпръсквайки съдържанието ѝ по цялата стена, ме остави безмълвен и невярващ на това, което виждах. Малко по-късно с парче стъкло избодох очите на поредната ми жертвичка. Знаете ли също така, че със сатърче или мачете не можете да отсечете глава с един замах? Трябват ви няколко удара. И ако почнете от гърлото, а не от тила, жертвата ще е още жива след първия удар. За вас не знам, но изглежда от Rockstar го знаят. Има и огнестрелни оръжия, почвайки от строителния пистолет за пирони и стигайки до снайперски пушки. Те наистина ви дават предимство, но ви лишават от възможността да извършвате екзекуции и да гледкате извратени способи за убиване. Доста често предпочитах да съм с вярното си мачете, отколкото с револвера.




Press and hold the inventory button to swap this item for the Meat Cleaver



Градчето на ужаса

Нивата са доста големи и смислено моделирани. След известна практика ще забележете, че почти няма локации без удобни сенчести местенца, от които да дебнете. Основната част от геймплея се състои именно от почукване по стената, издебване на изрода, дошъл да провери за какво става въпрос, и неговата екзекуция.

Интересно е как е подходено от дизайнерска гледна точка. Всяко едно ниво Manhunt залага на нов елемент, точно когато започнете да се отегчавате от него и тънките пръсти на скуката започват да се прокрадват към съзнанието ви. Първите няколко мисии например разчитат единствено на желанието ви за смърт, за да прогресирате. Дори нямате някаква определена цел – просто трябва да стигнете до края на нивото. Малко по-късно, когато започвате да се замисляте дали това ви се прави цяла нощ, се появява новата ви задача – да спасите семейството си. Минавайки и това, пак се прокрадва съмнение: до края ли ще почуквам по стени и ще чакам врага в сенките? В този момент на сцената излизат огнестрелните оръжия и по-умните гадове. Всички номера, научени в предните мисии, вече не вършат работа – ще трябва да научавате нови похвати в движение.

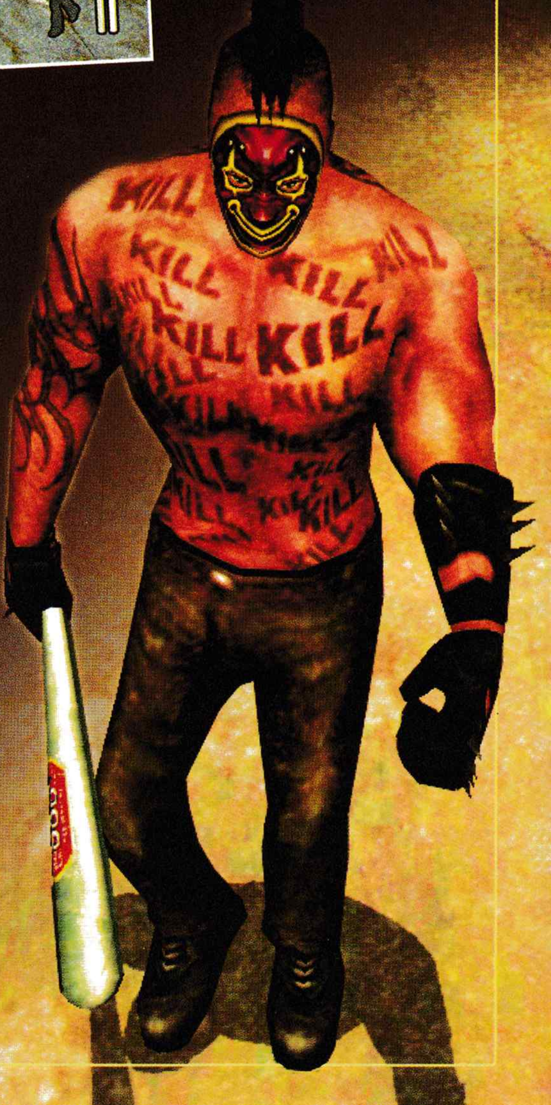
Противниците ви са сравнително интелигентни, но си имат определен модел на поведение и определена зона, която да пазят. Наистина всяка банда си има собствени методи, но след известно време им свиквате и започвате да си ги гърчите, както си искате. Най-често противниците застават точно пред сянката, в която сте се спотаили, мрънкат си малко под носа или ви псуват. След това примамливо обръщат гръб и бавно се заклатушкват в посоката, от която са дошли. Точно в този момент ги издебвате и екзекутирате. Повтаряте упражнението, докато ви омръзне, а това едва ли ще стане твърде бързо. Ако ги свалите с шутове на земята, гадовете започват да се молят за живота си. Всъщност първите няколко мисии вие се чувствате ловеца. Нещата коренно се променят към края – ще трябва да пипате бавно и внимателно, а гледката на труп няма да шашва и плаши вашите душмани, а само ще ги настървява още повече.

За рисковете на живото предаване...

Играта е с подобрен енджин на GTA. Този път обаче няма нужда да се изрисува цял град и по тази причина системните изисквания, за да играете Manhunt с максимални детайли, падат. Ще се сблъскате и с ефекта на телевизионно предаване – зърнеста и потрепваща картина, но в добрия смисъл (т.е. не иде реч за гаден конзолен порт). Смъртните анимации, прекарани през друг филтър, симулиращ стационарна камера. Но въпреки всички тези подобрения енджинът си остава застаряващ. Все пак не е индикация за предстоящ ъпгрейд, както беше например графичната машина на Far Cry. Гласът на водещия пък доста напомня този на снайпериста от “Телефонна клопка” – гаден, мръснишки, подкупващ. Актьорът, направил озвучението, може да постигне кариера в Холивуд, специализирайки ролички на серийни убийци и социопати.

Истината е, че не се наемам да преценя дали играта е добра или не. Да, за Stealth shooter е на много добро ниво. Не това обаче е истинската ѝ същност. И със сигурност ще остане в историята на гейминга с невероятната си скандалност и евентуално – с високите продажби. Определено не я препоръчвам и на по-младите от вас. След няколкото дни тестване неведнъж ми се прииска да отвинтя главата на някой с бата или да го му кръцна гръкляна със струна от пиано. Толкова първично беше това желание, че едва се удържах. А, както знаете, самоконтролът не е най-характерната черта на тийнейджърите. :)

Георги Панайотов



УЧАСТВАЙТЕ В ИГРАТА НА

АВТОМОБИЛЕН САЛОН СОФИЯ

Game HiComm

expo TEAM

ЗА ГОЛЯМАТА НАГРАДА

ЛЕК АВТОМОБИЛ FORD FOCUS C-MAX, ПРЕДОСТАВЕН С ЛЮБЕЗНОТО СЪДЕЙСТВИЕ НА МОТО-ПФОЕ

ОЩЕ 50 ТОПКИ И МНОГО ДРУГИ НАГРАДИ

ОТГОВОРЕТЕ НА ВЪПРОСА

КОЕ Е ПЪРВОТО ИМЕ НА ОСНОВАТЕЛЯ НА FORD?

1. ХЕНРИ
2. ИВАН
3. ХАНС

ИЗПРАТЕТЕ ЦИФРАТА НА ВЕРНИЯ ОТГОВОР И ТРИТЕ СИ ИМЕНА

С SMS НА GSM НОМЕР **2244 ЗА АБОНАТИ НА М-ТЕЛ И GLOBUL** (ЦЕНА НА SMS 2 ЛВ. БЕЗ ДДС)

ИЛИ *СЕ ОБАДЕТЕ НА НОМЕР* **048 13 222** (БЕЗ УВЕЛИЧЕНИЕ НА ТЕЛЕФОННАТА ТАРИФА)

ИЛИ *ПОПЪЛНЕТЕ ТАЛОН* В ШОУРУМА НА МОТО-ПФОЕ НА БУЛ. СЛИВНИЦА 444, СОФИЯ ПО ВРЕМЕ НА АВТОМОБИЛНИЯ САЛОН

ИЛИ ОТ 12 ДО 20 ЮНИ *ПОПЪЛНЕТЕ ТАЛОН* НА АВТОМОБИЛНИЯ САЛОН В ИНТЕР ЕКСПО ЦЕНТЪР НА БУЛ. ЦАРИГРАДСКО ШОСЕ 147, СОФИЯ.

ТЕГЛЕНЕТО НА ПЕЧЕЛИВШИЯ ЩЕ СЕ ИЗВЪРШИ НА 20 ЮНИ В 18 ч НА АВТОМОБИЛНИЯ САЛОН

ПОСЕТЕТЕ АВТОМОБИЛЕН САЛОН СОФИЯ

ОТ 12 ДО 20 ЮНИ

THE NEXT STAR WARS

Какво изниква в съзнанието ви при споменаването на "Междузвездни войни"? Приключение? Забавление? Специални ефекти? Запомнящи се герои? Или всичко това накуп, но примесено с най-запомнящата се история? Какъвто и да е отговорът ви, едва ли ще сгрешите. От един от най-успешните фантастични филми – "Междузвездни войни", се превърна в изключително богата, сложна и дълбока вселена. Свят, който вдъхнови направата и на редица игри, които първоначално не можаха да се похвалят с кой знае какъв успех. Но от няколко години насам те стават все по-добри и по-интересни, поучавайки се от грешките на своите предходници. Спокойно мога да кажа, че бъдещето на Star Wars-игрите е светло. И за да ви убедя, в тази статия ще ви представя накратко какво можете да очаквате от следващите междузвездни войни, които ще се развихрят на територията на скромните ни PC-та до края на тази година и в началото на следващата. Първото най-значимо заглавие е

Star Wars: Battlefront

Според обещанията на LucasArts този техен шутър би трябвало да бъде истински конкурент на Battlefield. Ще представлява мултиплейър онлайн игра с отворен край, в която ще могат да се сражават до 32 души в Интернет и до 64 през LAN. Едно от най-яките неща на този шутър е, че ще пресъздава битки както от Епизод IV, V и VI, така и от I, II и III включително. Ще имате възможност да се млатите за една от общо четирите фракции в играта – Империята, въстаниците, армията на клонингите и армията на дроидите. Всяка една от тях ще предлага по шест герои, като четири от тях ще са общи (обикновен войник, пилот /механик, инженер/, скаут и тежковъоръжен тип), а останалите два ще са "специални" и ще зависят от това на чия страна ще застанете. Например за въстаниците това са Wookiee Smuggler и Rebel Spy, като последният може да се преоблича на имперски войник и да заблуждава врага до момента, в който не открие огън.

Играта ще предложи и два основни режима – skirmish и galactic conquest. Първият е стандартно мултиплейър меле, докато вторият е доста любопитен и оригинален, в сравнение с всичко, виждано досега. Той ще позволи на играчите от двата враждуващи фронта, да се съревновават за всички планети в играта (общо десет на брой). Идеята в galactic conquest най-общо взето е следната – избирате своята фракция и решавате дали искате да защитавате или нападате планетата. След което започвате да се млатите. Атакуващите ще имат незнаен засега тип бонус, а защитниците ще могат да изберат на коя планета да се укрепят. И когато някой победи, се прехвърляте на следващия свят. Накрая печели отборът с най-много завоювани планети. За всяко завладяно място ще получавате специален бонус. Като например

възможността да викате Дарт Вейдър или Люк Скайуокър

на помощ, като последният ще се появи на фронта с див рев, размахвайки своя джедайски светлинен меч. Други бонуси ще бъдат по-бързо възстановяване на кръвта, допълнителни подкрепления, плюсове към отделните превозни средства (едва ли сте се съмнявали, че Battlefront няма да има и AT-ST Walker-и например, които ще бъдат напълно управляеми) и т.н.

Star Wars: Battlefront се очаква да излезе в края на септември тази година.

Star Wars: Knights of the Old Republic II – The Sith Lords

е второто по-значимо заглавие, основаващо се на вселената на "Междузвездни войни". То се води за официално продължение на феноменалната ролева игра на Bioware – Star Wars: Knights of the Old Republic, което, за изненада на мнозина, ще се разработва не от авторите на Neverwinter Nights, а от съвсем ново и непознато студио – Obsidian Entertainment. Преди да започнете да псувате LucasArts до девето коляно за тази тяхна на пръв

поглед рискована стъпка, имайте предвид, че въпросната компания е съставена от хората от Black Isle, създали игрите Fallout, Icewind Dale, Baldur's Gate, Dark Alliance и Planescape: Torment. Така че поводи за притеснения не би трябвало да има.

Действието на The Sith Lords ще се развива 5 години след края на първата игра (или 4000 преди Епизод I), когато броят на джедаите е силно намалял.

Балансът между тъмната и светлата страна е нарушен

Старата Република е пред пълен разгром, а Сит лордовете стават все по-повече и по-силни. Вие ще поемете ролята на джедай с мистериозно минало, който е загубил връзката си със Силата и трябва да открие себе си.

Obsidian нямат намерение да нанасят коренни промени на геймплея на оригинала. По-скоро ще се опитат да изгладят всички негови недостатъци. Например това дали ще се ориентирате към тъмната или светлата страна на Силата, сега ще се отразява пряко и на вашите спътници. Освен това компанията ще добави и редица нови сили, оръжия, герои, класове и местности.

Star Wars: Knights of the Old Republic II – The Sith Lords се очаква да излезе през февруари 2005 година.

Star Wars: Republic Commando

е игра, замислена като отборен 3D шутър, който за първи път ще ви позволи да видите какво е да бъдеш обикновен войник в света на "Междузвездни войни". Като лидер на отряд от частите за специални операции на Републиката, вие ще трябва да се промъквате в тила на врага и да изпълнявате редица прецизни операции, като спасяване на заложници, кражба на строго секретна информация, саботаж, разузнаване, внезапни атаки и прочие. И едно е сигурно – няма да имате подкрепата на джедаите под каквато и да било форма.

Republic Commando ще се състои от 13 сингълплейър мисии, които ще се развиват след Епизод II (началото на атаката на клонингите) и малко по малко ще доведат до събитията, които ще се разиграят в Епизод III. Те ще пресъздават отделни моменти от живота на един командос (и неговите трима съекипници) и няма да са кой знае колко сюжетно свързани помежду си.

Ръководенето на отряда ще се осъществява с помощта на

новаторска система за командване

наречена smart squad, която ще ви показва предварително какво точно ще направят съекипниците ви. Тя ще ви позволява да давате интелигентни заповеди от типа на "открий и унищожи", "строй се", "обезвреди мина", "обезопаси мястото", "хващай оръдието", "използвай снайпера си от еди-кое-си място" и т.н. Вероятно се чудите как ще става това? Простичко и ефективно. С помощта на своя мерник, който освен за прицелване, ще служи и за командване на отряда ви.

Основното оръжие на вашия командос е DC-17м Repeating Blaster Rifle, което, след намирането на подходящите ъпгрейди, се превръща в снайпер или в бронепробивно пуцало. Второто оръжие пък е обикновен пистолет. Той ще може да бъде заменян с всички други огнестрелни джаджи, които ще срещнете по пътя си. Прибавете Thermal, EMP и Sonic детонатори, и сте готови за екшън. Освен това командото ще бъде обвит и в специален щит, който ще се възстановява само тогава, когато се намирате в безопасност (точно както в Halo). Star Wars: Republic Commando се очаква да излезе през месец октомври тази година.

Очевидно е, че бъдещето за Star Wars-игрите сияе с пълна сила. И едва ли скоро ще загуби блясъка си. Към тези три заглавия можем да прибавим и експанжъна на доста популярната масова мултиплейър онлайн ролева игра Star Wars: Galaxies, който е озаглавен Jump to Lightspeed и който ще добави геймплей тип космически симулатор. Въобще Силата определено ще бъде с нас и през тази, и през следващата година. Най-малкото до излизането на Епизод III.

Владимир Тодоров

GAMES X eXtreme

КОМПЮТЪРНИ КЛУБОВЕ "ЕКСТРИЙМ"- ПЛОВДИВ

AMD Barton 2500+, DDR 256MB, GeForce FX 5600, 19"Samsung, Logitech Mouse

www.x3m-games.net

60 КОМПЮТЪРА + 30 КОМПЮТЪРА

Пловдив
ул."ген.Д.Николаев"33

NEW

в кино "Фламинго"
(само на 20 метра)

EXTREME - BONUS

ПЛАТИ 1 ЧАС
ИГРАЙ 2 ЧАСА

КОМПЮТЪРНИ КЛУБОВЕ
"ЕКСТРИЙМ"- ПЛОВДИВ

DUNGEON SIEGE II

Дънджън или не, пак ще е добре, щом ще колим и ще бесим, дайте го насам!

Dungeon Siege II на Gas Powered Games се задава на хоризонта. Живот и здраве, тя ще излезе през есента. След появата на допълнението Legends of Aranna в началото на годината Крис Тайлър и компания са запретнали ръкави и работят усилено по втората част на своя RPG-хит. Вече са налице първите публично обявени факти около играта като с това са анонсирани и по-сериозни заявки за конкуренция в RPG-жанра.

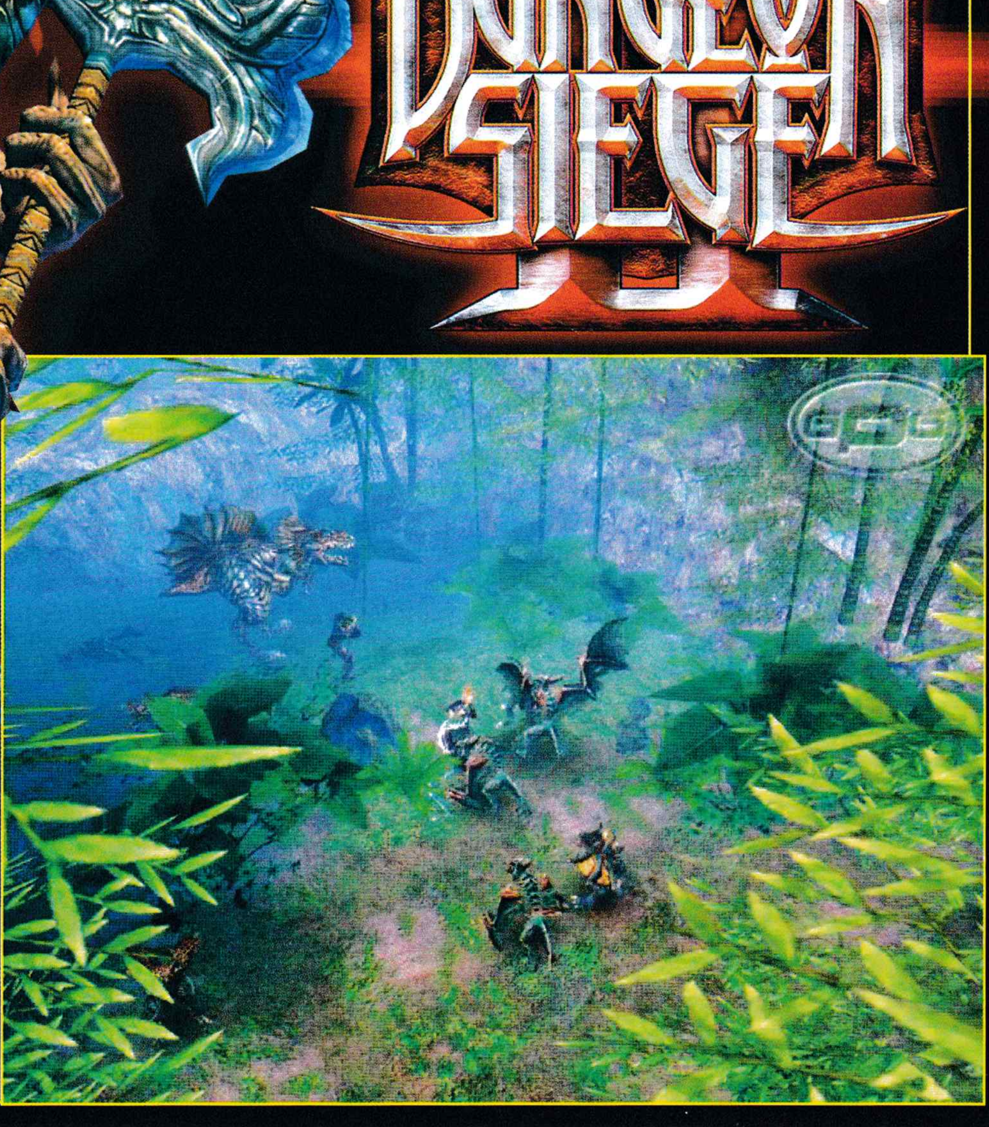
Правенето на компютърни игри и най-вече правенето на продължения на популярни заглавия все повече заприличва на индустриален мейнстрийм. Не че има нещо лошо – все пак е хубаво любимите неща да продължават да ни радват с леко променен дизайн или добавени нови функции. Пример – мобилните телефони, автомобилното производство, новите версии с нови аромати на любимия ви шампоан против пърхот. Прочее, цялата тази „гениална" маркетингова концепция функционира, водена от един принцип – еволюция, подобрение и запазване на основния принцип, довел до успех. Разработчиците на Dungeon Siege II са консултирани от сериозни маркетингови консултанти, които са отсекли и рекли: „Хайде сега да създадем една нова игра с предварителни условия – подобрен графичен енджин (по възможност изцяло нов), подобрен изкуствен интелект, усъвършенствана история, запазен кеф от играенето плюс още нещо –

„нещо по-така"

Правенето на „нещо по-така" е нелека задача и в това ще ви убеди всеки, който се е захванал да твори каквото и да било. Защо Dungeon Siege II ще бъде въпреки всичко „нещо по-така"? Защо при втория си опит разработката на Gas Powered Games може и да може да се превърне най-накрая в Diablo-гробокопач? Предстои ни да видим, когато му дойде времето, но поне на този етап предпоставките изглеждат обещаващи.

Gas Powered Games, водени от известния Крис Тейлър (създател на Total Annihilation, една от най-великите стратегии в реално време в зората на гейминга – такъв, какъвто го знаем днес), по всяка невероятност няма да изневерят на досегашната концепция на играта. Това означава, че и Dungeon Siege II ще бъде силно екшън ориентирано RPG, ще набляга на коленето, корменето и унищожаването за норматив на гадини от всякакъв калибър и едва като някаква екстра ще бъде включен моментът с развитие на героите, усъвършенстване на умения и подобни RPG-тънкости.

Разработчиците поставят действието отново в кралството Ееб (както и преди две години, все още ми е малко чудновато защо точно Ееб, а не например Шибланд, но нейсе). Кампанията ще включва различни предизвикателства, които ще покорявате в компанията на още петима персонажи – в сингълплей те са контролирани от компютъра, в мултиплейър ще обедините сили с приятелчетата

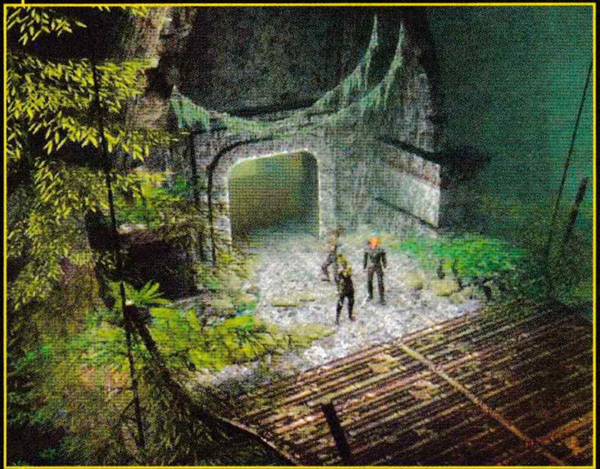


RPG

издател	Microsoft / Gas Powered Games
сайт	http://www.gaspowered.com/ds2
излиза	есента на 2004
латформа	PC, X-Box

GAMES X
Вземи своята безплатна КЛУБНА КАРТА
за да играеш повече и да плащаш по-малко!
КОМПЮТЪРНИ КЛУБОВЕ "ЕКСТРИЙМ" ПЛОВДИВ

от локалната мрежа очевидно. Едно от подобренията ще бъдат добавените нови класове на героите, както и усъвършенствана структура на развитие и управление на отделните им качества. В първия Dungeon Siege системата на развитие на героите беше много динамична – сега авторите обещават тя да бъде още по-раздвижена благодарение на т.нар. Hero Powers. До тях ще достигате при предварително определени обстоятелства, като въпросните качества ще могат да бъдат придобивани само при определени обстоятелства – натрупано познание или комбинация от няколко други фактора.



Все още не са известни детайли около историята и какви точно ще се случват на континента Аранна, в частност в кралство Ееб. Засега е известно само принципното положение, че куестовете и загадките ще бъдат тясно обвързани с повествованието и тяхното разрешаване ще има особено значение за прогреса в играта.

За графичните качества на Dungeon Siege II можем да съдим само по някои от официално публикуваните скрийншотове. По принцип **първият Dungeon Siege направи страшно добро впечатление с отличната си визия** – това беше може би единственото качество на тази игра, признато от противниците й. На този етап информацията е доста противоречива – според едни източници графичният енджин е същият, като програмистите чисто и просто са отключили някои от неговите възможности, така че той да предоставя визуални предизвикателства, годни за щайгите от поколение 2004 година. Другата версия е, че изчисляването на векторите и проектирането на обкръжаващата среда са започнати от нула и всичко е абсолютно ново.

Независимо коя от двете версии приемем за вярна, факт е, че Dungeon Siege II изглежда чудесно. Това е една изключително цветна игра. Потвърдена на 100 % информация е възможността за взаимодействие със средата. Казано на прост език, това означава, че всеки предмет може да бъде местен, разрушаван или използван за други цели; всяка сграда може да бъде срутвана, всяко парче земя – деформирано. Ако сами не се досещате, подобна възможност открива съвсем нови тактически перспективи в битката с врагите.

Всички филмчета в играта ще използват графичната машина, което е и обичайната практика напоследък. Знае се също, че всеки от героите ще има собствена самоличност, свои отличителни външни белези, както и специфично озвучаване с професионални актьори. Звуковите ефекти ще получат особено внимание. За целта са наети Франк Брай и Джереми Соул. Макар че за повечето хора тези имена не означават нищо, това са едни от най-добрите композитори и създатели на специални ефекти в гейм бранша – работили са за игри като Unreal 2, Neverwinter Nights или Star Wars: The Knights of the Old Republic.

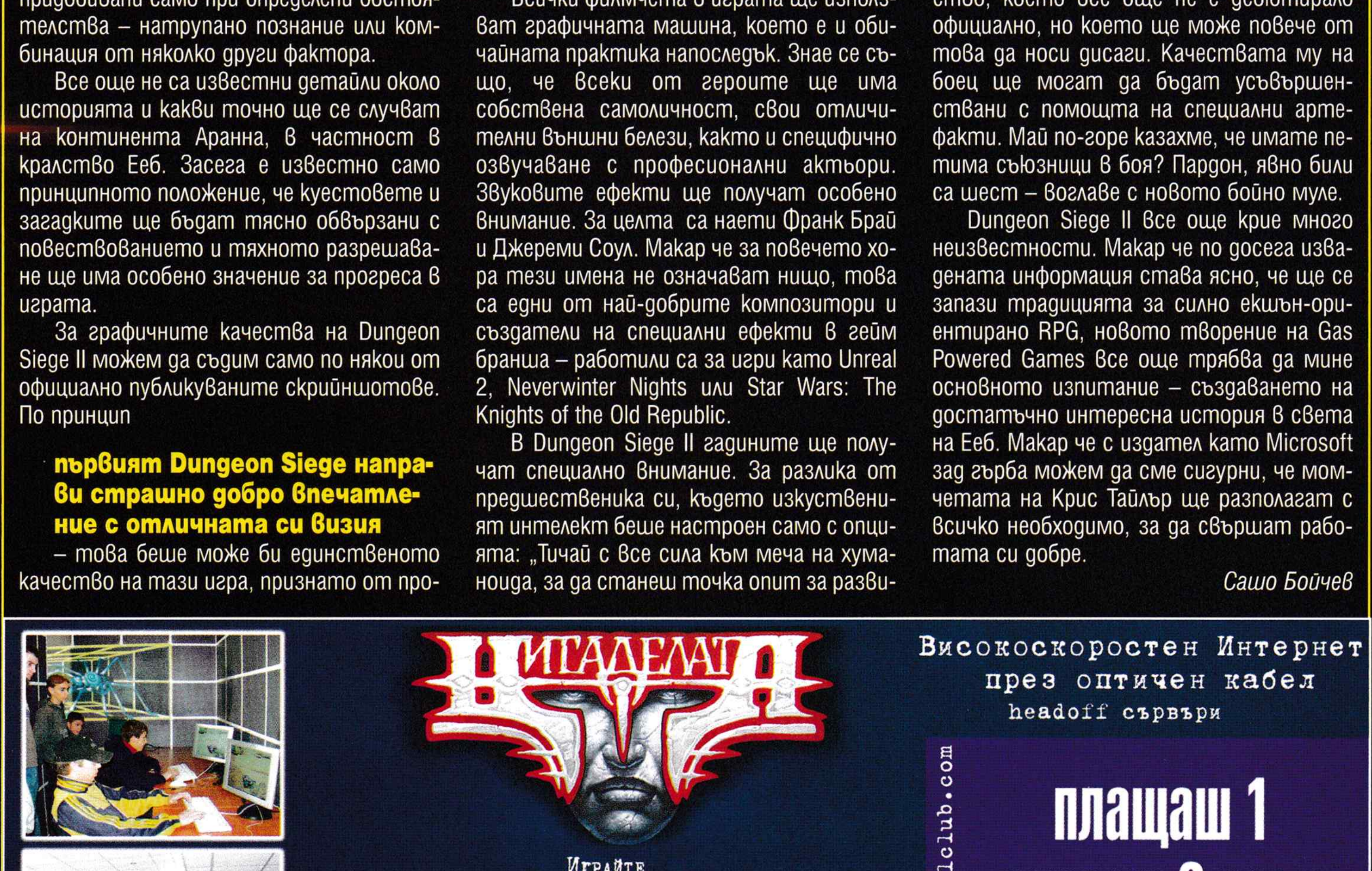
В Dungeon Siege II гадините ще получат специално внимание. За разлика от предшественика си, където изкуственият интелект беше настроен само с опцията: „Тичай с все сила към меча на хуманоида, за да станеш точка опит за развитието на героя му", противниците във втората част ще бъдат достатъчно хитри и изобретателни, за да създадат поне малко повечко напрежение преди да сдадат богу дух.

Въведен е т.нар. Coach A.I. – с негова помощ **компютърът ще мисли за стратегията на своята сган като за цяла армия** и планира по този начин атаката групово с цел нанасянето на повече щети. Звучи любопитно, но ще трябва да почакаме още известно време, преди да видим с повече подробности как точно „треньорът" ще наставлява пълчищата си.

В първия Dungeon Siege мулето беше най-верният помощник на играча. То носеше доспехите и оръжията, но беше толкова глупаво и добро, че ставаше лесна жертва на вражите набези. В Legends of Aranna, която се появи по Коледа, към мулето беше добавено и съществото Траг, уповаващо се на природната си агресивност. И двете добичета обаче бяха по-скоро дефанзивно-транспортни единици. Във втория Dungeon Siege ще се запознаем с братовчеда на мулето – същество, което все още не е дебютирало официално, но което ще може повече от това да носи дисаги. Качествата му на боец ще могат да бъдат усъвършенствани с помощта на специални артефакти. Май по-горе казахме, че имате петима съюзници в боя? Пардон, явно били са шест – воглаве с новото бойно муле.

Dungeon Siege II все още крие много неизвестности. Макар че по досега извадената информация става ясно, че ще се запази традицията за силно екшън-ориентирано RPG, новото творение на Gas Powered Games все още трябва да мине основното изпитание – създаването на достатъчно интересна история в света на Ееб. Макар че с издател като Microsoft зад гърба можем да сме сигурни, че момчетата на Крис Тайлър ще разполагат с всичко необходимо, за да свършат работата си добре.

Сашо Бойчев


Цитаделата

Високоскоростен Интернет
през оптичен кабел
headoff сървъри

www.thecitadelclub.com

плащаш 1
играеш 2 часа

ТАЛОНА Е ВАЛИДЕН
ДО 30 ЮНИ 2004

Играйте
WarCraft III, Diablo II и Heroes of Might and Magic
в европейския battle.net

45 компютъра
AMD 2.7 GHZ, 512 RAM,
80 GB HDD, GeForce FX5900
София, кв. Слатина, ул. Слатинска, бл. 28, тел: 9714934

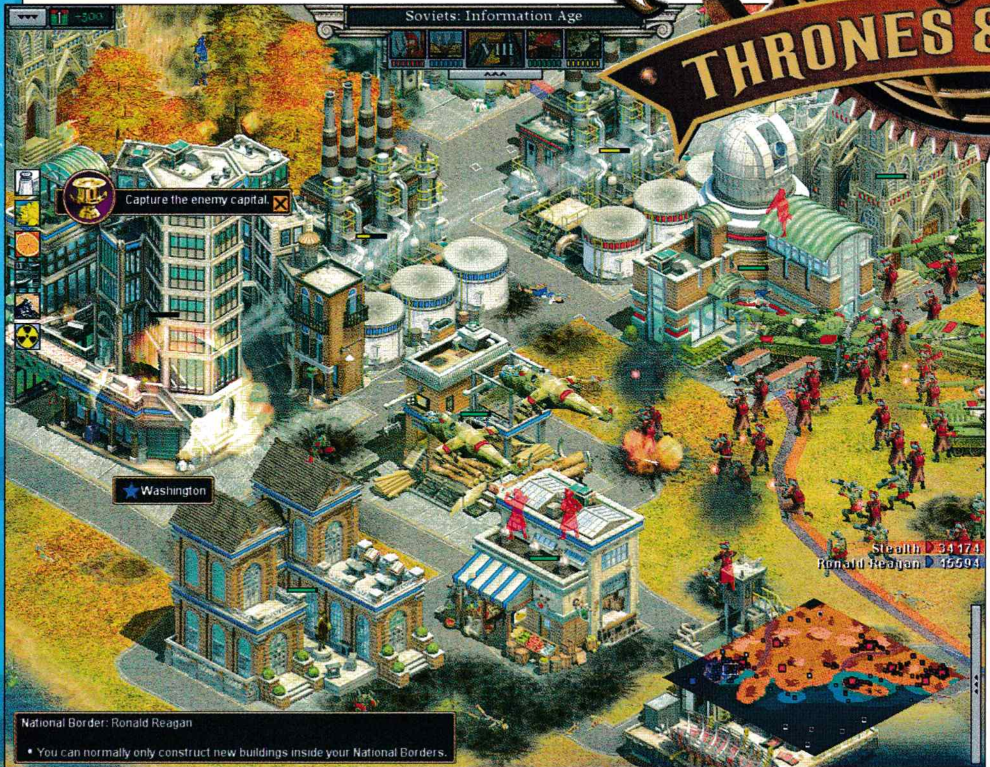
Ако сте се разминали с оригинала, нямате никакво оправдание да пропускате и допълнението!

RISE OF NATIONS
THRONES & PATRIOTS

Знаете ли, трудно ми е да пиша за тази игра по простата причина, че това е една от любимите ми стратегии. Да направиш ревю за заглавие, до което не си се докосвал преди, е по-лесно – там има само концентрирани впечатления. Когато обаче пишеш за любима игра, трябва преди всичко да си обективен.

И така, да започнем с кратко въведение, защото не всички са длъжни да познават оригинала. Rise of Nations е игра, в която трябва да командвате дадена държава и да я поведете през вековете към световно господство. Започвате от древността и стигате до съвремието, подобно на Empire Earth. Всяка нация си има столица и територия, определена от държавни граници. Враждуващите страни в оригинала бяха осемнадесет, но всяка си имаше определени качества, които напълно я отличаваха от останалите и по специфичен начин я превръщаха в суперсила. Може и да звучи дървено, но играта е динамична поне колкото Age of Empires, а според мен – и доста по-интересна.

А сега е време за допълнението, което според мен си е чист шедьовър.


Soviets: Information Age

Capture the enemy capital.

Washington

National Border: Ronald Reagan

• You can normally only construct new buildings inside your National Borders.

Обективността да върви по дяволите

играта е страшно добра! Подобренията са толкова многобройни, че и десет страници няма да ми стигнат да опиша всичко. Затова ще го давам направо.

Оригиналната концепция на игра е останала почти непроменена, но са добавени много нови неща. Първото, което се набива на очи, е, че сингъл кампаниите са набъбнали с още четири и представят различни периоди от историята на човешката цивилизация като цяло. В RoN разполагахме само с една кампания – Conquer the World. В нея се играеше върху карта на земното кълбо и целта, както се разбира от името, беше да се завземе целият свят. Сега, в новите кампании, вниманието ни е насочено към определени по-интересни исторически събития. Това са:

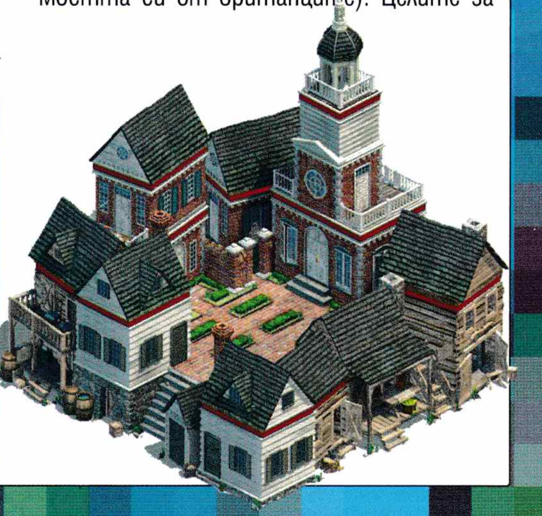
Александър Велики – Проследява похода на македонския военачалник в Азия през 336 г. пр. Хр.

Наполеон – Поставя ви в ролята на любимия на всички луди френски генерал (впоследствие император), всявал ужас само с името си сред европейските монарси в началото на 19 в. Внимавайте, защото загубата на дори една-единствена битка ще ви прати на заточение, след което следва знаете кое – Ватерло. В тази кампания си личи подобрената система за дипломация (за дипломацията – малко по-надолу)

Новият свят – Поемате командването на европейска монархия (Англия, Франция, Испания, Португалия, Холандия), на някоя от коренните американски нации (маи, инки, ацтеки или северноамериканските индианци ирокези или лакота) или на Съединените американски щати (които в началото нито са съединени, нито са щати, ами трябва да отвоюват независимостта си от британците). Целите за

REALTIME STRATEGY	
графика	■■■■■■
звук	■■■■■◧
геймплей	■■■■■■
общо	■■■■■■
издател	Microsoft/Big Huge Games
сайт	www.microsoft.com/games
хардуер	Pentium 1 GHz, 256 MB RAM
софтуер	Windows All, DirectX 7
платформа	PC

1 CD

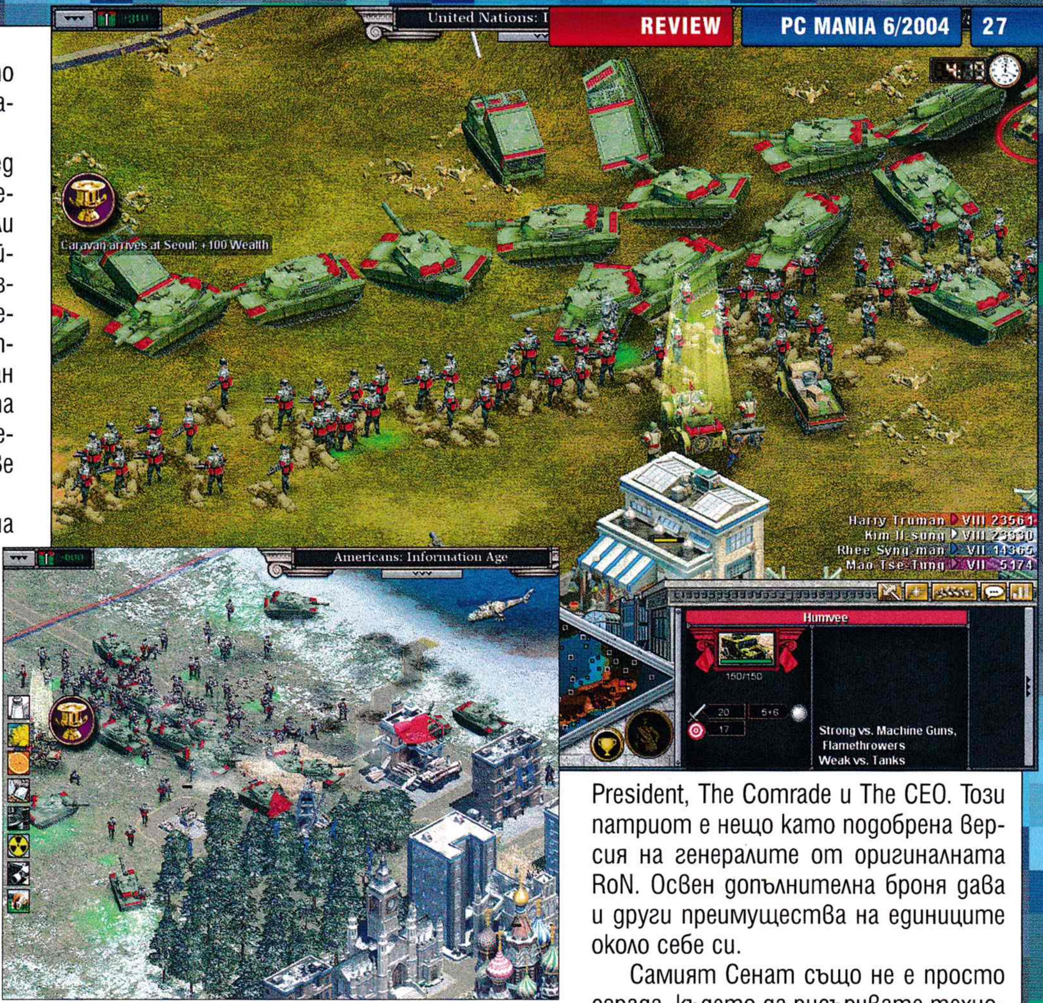


Високоскоростен Интернет
през оптичен кабел
headoff сървъри

плащаш 1
играеш 2 часа

ТАЛОНА Е ВАЛИДЕН
ДО 30 ЮНИ 2004

www.thecitadelclub.com



различните групи са различни – било то натрупване на 1000 злато или завладяване на цяла Северна Америка.

Студената война – Накрая идва ред на моя личен фаворит. Трябва да поведете една от двете суперсили – САЩ или СССР, към световно господство в най-пряк смисъл. В отделни мисии са пресъздадени големите конфликти на този период – например войната в Корея и Виетнам при американците и в Афганистан при руснаците. В края на кампанията Студената война се нажежава до червено, като червеното може да означава две неща:

1) Победили сте (защото цветът и на двете страни по default е червен ако играете с тях и поне аз не открих начин да го сменя).

2) DEFCON метърът е стигнал критичното ниво (този петстепенен измервателен уред показва опасността от ядрена война – стигне ли едно, ракетите излитат).

Изстрелването на атомните ракети е едно от най-интересните неща, които съм виждал в игра. Не мога да опиша разминаването им в небето над Европа по друг начин, освен като абсолютна красота. Извинявам се на пацифистите, но си е така. В тази кампания се забелязва още нещо много интересно – шпионските мисии. Това са малки задачки, в които имате за цел или саботаж на противникова военна инсталация, инфилтриране на шпиони в чужди градове, или пък подпомагане на въстание в Африка... Мисиите са дузина и са доста занимателни, а и екстрите, които получавате от тях, съвсем не са малки.

Правителство любезно, как хубаво си ти

Тъй като последната кампания пресъздава борбата между две идеологии, тук му е мястото да споменем най-голямото нововъведение в геймплея – появата на правителства. Това са шест нови технологии (деспотизъм, република, монархия, демокрация, социализъм, капитализъм), които се рисърчват в новата сграда – Сенат. Те дават различни бонуси на нацията ви. Например социализмът намалява цената на обсадните съоръжения и корабите, деспотизмът – на казармените единици и т.н. Може да си избирате ново правителство веднъж на две ери, а придобивките от предишните се запазват. Личното ми впечатление е, че като цяло диктатурите са по-силните правителства, но в края на краищата всичко зависи от стила на игра. Освен тези бонуси, заедно с правителството идва и специален юнит, наречен патриот (оттук и името на играта). Той е различен за всеки режим – респективно The Despot, The Senator, The Monarch, The President, The Comrade и The CEO. Този патриот е нещо като подобрена версия на генералите от оригиналната RoN. Освен допълнителна броня дава и други преимущества на единиците около себе си.

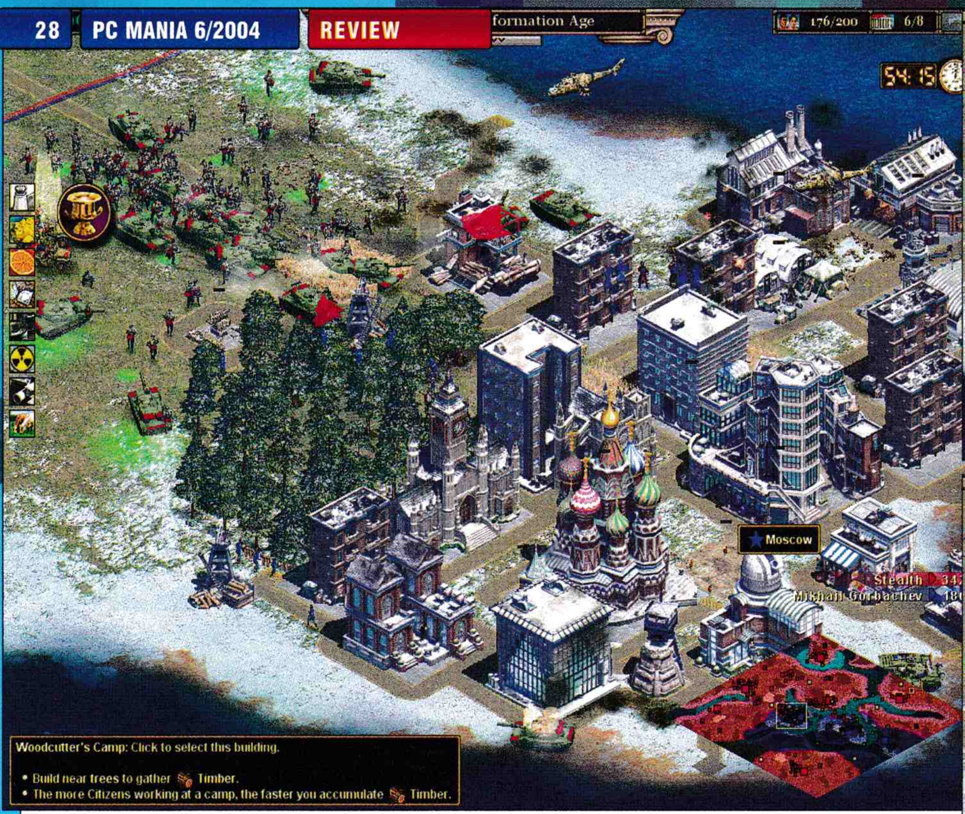
Самият Сенат също не е просто сграда, където да рисърчвате технологии. С негова помощ можете да местите столицата си в друг град. Това е нещо, което беше невъзможно в старата RoN и което е доста полезно при положение, че ако ти превземат столицата, губиш.

За родину!

Сега идва ред на задължителните за всеки експанжън нови раси, в случая – нации. Те са шест, а по-точно:

Американци – Населението на САЩ се отличава с голяма иновативност, а във военно отношение – със специалната си пехота Marines, която е достоен съперник дори на руските Shock Infantry (призьор за най-силна пехота в оригиналната RoN). Тези морски пехотинци имат специалното свойство да строят окопи

ToXX club
НАЙ-ЛУКСОЗНИЯТ ИНТЕРНЕТ И ГЕЙМ КЛУБ В ЦЕНТЪРА НА СОФИЯ
:-) ЕЛАТЕ ДА СЕ УБЕДИТЕ САМИ :-)
75 PC
Мощни компютри
19" Samsung Flat
3COM Network
бърз оптичен нет
супер климатизация
ЧАТ БАР ;)
цена за час - 0.99 лв.
нощна мрежа - 4 лв.
сутрешна мрежа - 2 лв.
Трупайте часове - получете отстъпка 10% 25% 50%
Адрес: ул. "Ангел Кънчев" 1 (до ESCAPE) тел: 980 80 79
Валиден до 30 юни 2004
талон
ToXX club
плащаш 1 час
играеш 2 часа


Information Age
176/200
6/8
54:15
Moscow
Stealth 34
Mikhail Gorbachev 18

Woodcutter's Camp: Click to select this building.

- Build near trees to gather Timber.
- The more Citizens working at a camp, the faster you accumulate Timber.

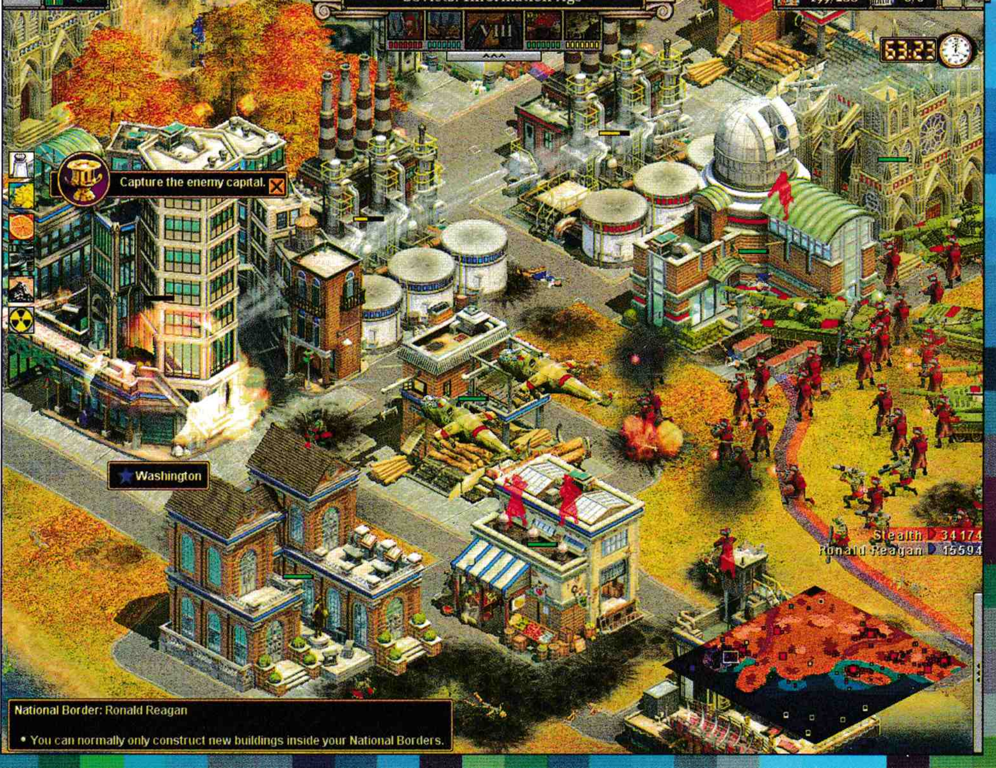
Americans: Information Age
176/200
6/8
54:15
Moscow

Americans: Information Age
176/200
6/8
54:15
Moscow

Americans: Information Age
176/200
6/8
54:15
Moscow

около себе си, ако останат неподвижни няколко секунди, за което при други нации е необходимо наблизо да има генерал. Американците строят първото си Чудо на света (за чудесата – по-надолу) за една секунда, докато на друга нация това би отнело много повече време. Това не важи за чудесата Supercollider и Space Program, които са прекалено мощни, за да бъдат построени от раз. Бонусите на янките са все от този тип – да получават. Получават по два безплатни бомбардировача в летище, един учен в университета, поевтини самолети и самолетоносачи и най-важното – допълнителни ресурси за всяка пехотна единица, която притежават. Дори правителствата им са безплатни. Това никак не е малко при положение, че по принцип всяко правителство излиза солено на народа. :-) Американците са най-силната нова нация според мен.

Холандци – Нация, чиито бонуси са свързани главно с търговията. Притежава силна флота, но по-интересните ѝ единици са въоръжените кервани (единица, която трупа Wealth) и търговци (които пък събират различни ценни ресурси по картата). При другите нации тези юнити са невъоръжени и имат слаба броня, което ги прави лесна жертва за противникови набези. Друго много ценно качество на холандците е, че те получават допълнителни суровини за ресурсите, които вече


+500
Soviets: Information Age
199/200
8/8
53:2
VIII
Washington
Stealth 34174
Ronald Reagan 15594

Capture the enemy capital.

National Border: Ronald Reagan

- You can normally only construct new buildings inside your National Borders.

притежават, т.е. имат изгода да събират богатство.

Индийци – Най-многолюдната съвременна демокрация в света. Бонусите им са свързани главно с по-ниски цени на сградите. Индийците, заедно с Персийците (друга нова нация), са горди притежатели на бойни слонове. Тази изцяло нова единица има за цел да овършее вражеската пехота, което й се удава лесно поради голямата й издръжливост.

Персийци – Както вече стана ясно, само те и Индийците имат бойни слонове. Освен това вторият град, който построят, се превръща в допълнителна столица и така шансовете ви да бъдете победени с превземане намаляват. Освен това керваните ви са безплатни и се строят автоматично.

Ирокези – Северноамерикански индиански народ, известен в играта със специалният си скаут, който може да преминава през гори, които иначе са непроходими за никоя друга нация. Сенатът им е безплатен и се строи за една секунда. Woodcutter's Camp-овете, които иначе служат за добиване на дърво, при тях дават и храна.

Лакота – Друга северноамериканска индианска нация, която не признава граници и може да строи сгради по цялата карта, само не и в противниковата територия. С тях разработчиците на играта са си направили малък експеримент – Лакота не добиват храна по конвенционалния начин – чрез ферми, а я получават за всяка единица, която притежават. Това ги прави най-трудната нация за игра. Без ферми си е мъка, братче.

Екстри

В експанжъна са добавени и три нови Чудеса на света (Wonders). Това са:

Висящите градини – Осигуряват допълнително количество knowledge (един от ресурсите в играта) и намаляват цената на икономическите ъпгрейди;

Забраненият град – Въпреки че е чудо, действа като обикновен град, само че не губите играта, ако ви превземат столицата и го притежавате;

Червеният форт – Масивно защитно укрепление, построено в Индия, дава бонуси на всички ваши замъци като ги прави по-издръжливи.

В последните две кампании ще забележите доста променената система за дипломация. Вече е възможно не само да превземете дадена вражеска империя, но и да я направите свой васал или client state. Такава държава на практика е победена, но запазва местното си самоуправление, а не се присъединява директно към вас. Тя няма собствена армия, а вие можете да местите своята войска през територията й – нещо като Ирак в момента. В Наполеоновата кампания има специални територии – колонии, които не са показани на картата, но получавате приходи от тях и с тях може да се търгува.

Бяха споменати и ценните ресурси. Това са стоки като диаманти, сребро, кожи, бизони и много други, които дават различни екстри плюс определено количество от нормалните ресурси на секунда. В T&P са добавени доста нови такива суровини като банани, ром, тамян, олио и други.

Финално слово

За мен това е стратегията на 2004-та (освен ако не излезе StarCraft 2, но е малко вероятно). Критиките ми към заглавието са малки – звукът не е пипнат в сравнение с оригинала като изключим прибавянето на няколко нови мелодии. По графиката също няма много промени, но пък новите нации идват с нов артуърк на сградите и единиците си и всичко изглежда много впечатляващо. Личи си, че по играта е хвърлена адски много работа и макар тя да не може да се нарече втора част, подобренията са много и повечето от тях – в правилна посока. За съжаление, повечето са и в посока сингълплейър. Но и мултито на T&P не е за пренебрегване – опитайте го! Може би ще се срещнем някъде на GameSpy…

Пламен Димитров

WCG
WORLD CYBER GAMES

SAMSUNG

WCG 2004
WORLD CYBER GAMES

Световни Кибер Игри 2004
България

На 05 май 2004г. Българска Федерация по Електронен Спорт, официален стратегически партньор и организатор на Националните Квалификации за Световните Кибер Игри в България, оповести началото на записването за участие в квалификациите. Много от кибер спортистите, които с нетърпение очакваха най-значимото събитие в света на про-гейминга взеха участие в изготвянето на я график за провеждане им.

Най-пълната и подробна информация за Световните Кибер Игри ще намерите на официалния интернет сайт :

bg.worldcybergames.com

График на турнирите:

22 - 23 май 2004г. – София в компютърен клуб "DooM 7"
дисциплина: Unreal Tournament 2004

29 - 30 май 2004 г. – Велико Търново в компютър клуб "ERA"
дисциплина: Need For Speed: Underground

5 - 6 юни 2004 г. – София в компютърен клуб "Linx"
дисциплина: FIFA Soccer 2004

12– 13 юни 2004 г. – Стара Загора в компютърен клуб "San Marino"
дисциплина Star Craft: Brood War

19 – 20 юни 2004 г. – Пловдив в компютърен клуб "Extreme 2"
дисциплина: War Craft: The Frozen Throne

26 – 27 юни 2004 г. – Варна в компютърни клубове "DOOM"
дисциплина: Counter-Strike: Condition Zero

27 юни 2004 г. – Финал на квалификациите и публикуване,

INTERBG.com
globe
PERSY
ОРЕЛ
iFOCUS INFORMATION AGENCY
PC MANIA
SPORT NET

БФЕС
БЪЛГАРСКА ФЕДЕРАЦИЯ
ПО ЕЛЕКТРОНЕН СПОРТ

Ще ви разкажа една малка горска история. Тичал си Зомбайо, малкия CS-бот, из гората и видял някакво странно животно. Попитал го: “Какво си ти?. “Ми хиподил”, отговорило му то. “И как така?”, попитал Зомбайо. “Ами срещнали се хипопотама и крокодила, залюбили се – и ето ме мен”, казал хиподилът. Продължил да си припка из дебрите тилилейски дългоухият ни приятел и нещо почнало да му бръмчи около главата. Вдигнал поглед и запитал: “А ти какво си?”. Отговорът бил кратък и ясен: “Конска муха!”, заекът тръснал глава и измърморил: “Ае стига сте ме ебавали бе!”.

Смисълът на цялата тази безсмилица е тясно свързан с последното заглавие от каталога на CDV. За всички, свикнали да свързват тези три буквички с размазващите тактически стратегии, посветени на Втората световна (като Blitzkrieg и Sudden Strike), сигурно ще е изненада, че Breed е много повече кръстоска между Halo, Delta Force и Unreal 2, отколкото WWII дъвка за стратезите.

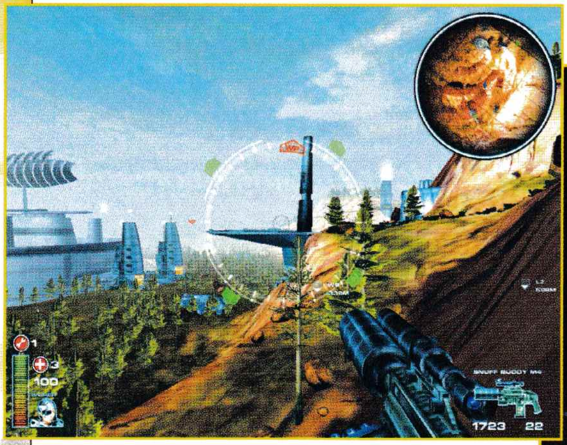
Kill 'em, kill 'em all!

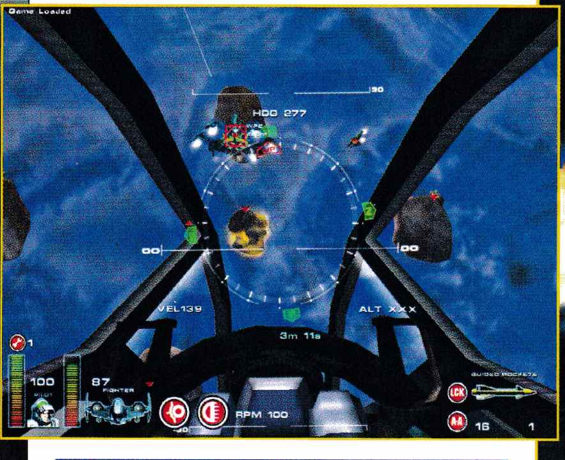
“Привет солджъри! Какво сте се разпуснали като желета. Я се стегнете! Годината е 2610-та. Вие сте единствените оцелели представители на маймуняците, които преди живееха на хубавата ни планета – т.е. хора. Ама като ви гледам, не заслужавате това название. Ей, сган! Хубаво си поживяхте на крайцера, но е време да размърдате малко задниците си и да наритате доста извънземни такива. Защото те са тук. Не знаем как се казват, затова ще си ги наричаме просто Брийдовете. Атаката на мръсните копеленца се оказа само диверсия, за да завладеят татковината ни. И сега единствената надежда на нещастните цивилни путьовци на Земята сме ние: нашите изтребители, нашите танкове, нашите пушки и нашите ритници. А ако се провалите, то знайте, че ще създадете доста работа на взводния медик, който ще трябва да вади ботуша ми от задниците ви! По машините, веднаааага!”

И така, заплашени от страшната перспектива за антиботушна хирургия в анала, се натъпквате на дропшипа (десантия кораб по нашенски) заедно с трима други войници и поемате по нелекия път на грунта (пехотинец, пушечно месо – англ.), който трябва да спре извънземната инвазия. Авторите не са се товарили с излишни неща като интро и междинни анимации. Всичко се случва под формата на брифинги преди и след мисията, направени с енджина на играта. Това води след себе си до едно друго, все по-рядко срещано явление: геймката да се появи на едно единствено CD. Вземайки предвид евентуалната изтърканост и клишираност на историята, не смятам, че липсата на някакво по-сериозно задълбаване в нея е голям пропуск.

2 в 1

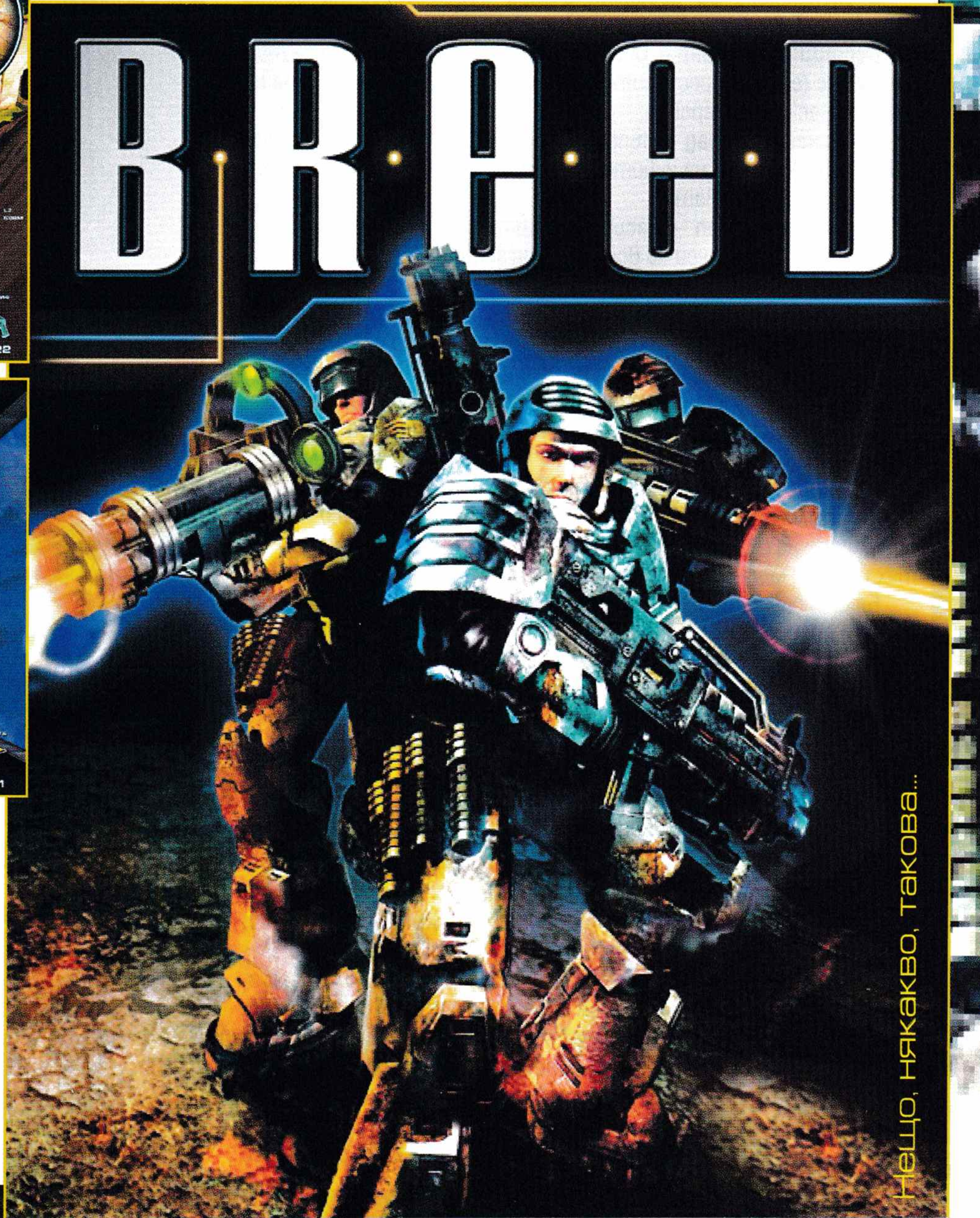
Закупувайки Breed, ще получите възможността да изиграете една и съща игра по два доста различни начина. Схемата е следната: в началото на всяка мисия ви пускат заедно с още трима съотборници, за да изпълните зададените от щаба задачи. По всяко време можете да поемете контрола над всеки един от малка-





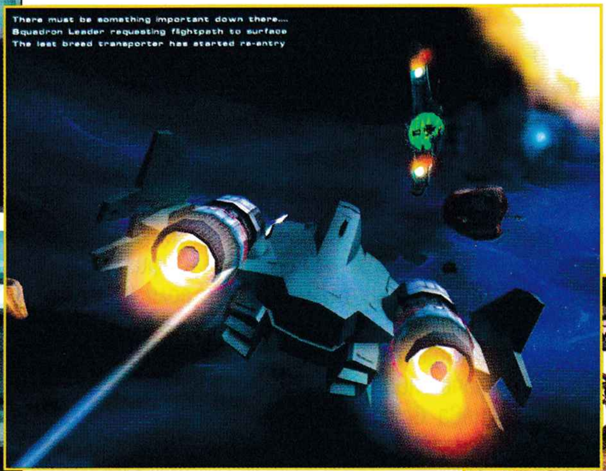
SQUAD BASED SHOOTER

графика	🟥🟥🟥🟥▨🟦	1 CD
звук	🟥🟥🟥🟥🟦🟦	
геймплей	🟥🟥🟥🟥▨🟦	
общо	🟥🟥🟥🟥▨🟦	
издател	Brat-Design / CDV	
сайт	www.breedgame.com	
хардуер	Pentium 1 GHz, 256 MB RAM	
софтуер	Windows All, DirectX 7	
платформа	PC, PS2, X-Box, PS2, GameBoy, Mac	



Нещо, някакво, такова...

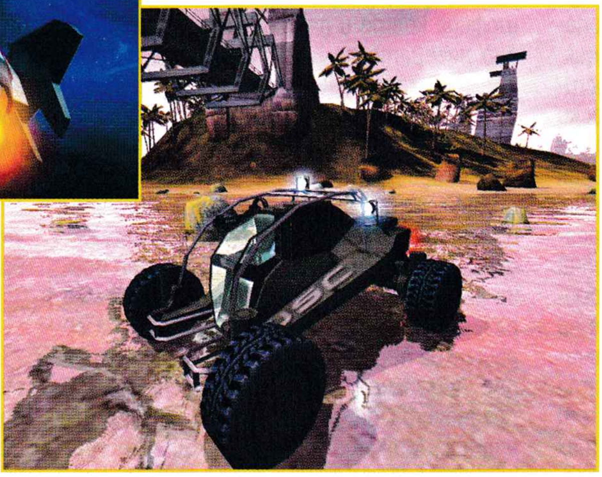
та ви ударна група и в същото време да управлявате доста ефективно останалите с няколко прости команди като: “Формирай се зад мен”, “Разпръсни се” и “Остани на място”. Освен това ще можете да определите в каква формация да се движат хората зад вас или в случай на нужда да изпищите, че са ви свършили амунициите или имате нужда от услугите на медицинска сестра.



There must be something important down there....
Squadron Leader requesting flightpath to surface
The last breed transporter has started re-entry

Нито вие, нито лошковците са кой знае колко издръжливи на олово. Това създава едно доста приятно ниво на реалистичност, което нито превръща играта в прекалено трудна, нито води до безумни ситуации, в които оживявате след пряко попадение от базука. Поради тези причини можете да си циклите бавно, прокрадвайки се, снайперирайки повечето лошковци в типично Делтафорс стил. Или пък, озверели след смъртта на единствената дама в отбора и факта, че това ви оставя на сухо в близките 4 месеца до идването на нови попълнения, да изпаднете в диво умопомрачение, скачайки смело на нож срещу тълпата зелени педита, стрейфейки като луд и изпразвайки един след друг пълнители почти от упор. В крайна сметка да се окажете жив и дишащ и чудейки се, защо миналото ниво го минахте за половин час, лазейки, а това за – 5 минути на ръш. Сами си избирате кой от двата способа повече ви кефи и си го прилагате.

Иначе екшънът се случва на Земята, а всяко ниво е огромно и разделено на няколко подмисии. Това намалява досадното зареждане на минимум и създава усещане за свобода, подобно на това във FarCry. И както стана доста модерно в последно време, освен като пехотинец ще можете да се изживявате и като шофьор на доста широк спектър от летящи и наземни превозни средства. Като почнем от стандартните бронирани джипове, бойни екзоскелети, минем през танкове и стационарни защити (както на хората, така и на брийдовете) и свършим с бойна авиация – от обикновена реактивна раница и изтребител до тежък десантен кораб. В повечето случаи вие сте шофьорът/пилотът, но понякога ще трябва да заемете позицията на стрелеца и просто да защитавате возилото си, докато стигне до предназначената дестинация.



Band of Muthas

Екипът ви се състои от няколко специалисти, които се “прераждат” и сменят за всяка мисия. В групата присъстват пехотинец, снайперист, картечар, медик, инженер и базукар. Всеки един от тях се отличава с уникалната си липса на идентичност с изключение на визуалната. Уви, няма такива екстри като снайперистът да е по-точен или картечарят да е по-добре брониран и да вкарва повече демидж. Всеки може да използва всички оръжия с еднаква успеваемост – нищо не ви пречи с тежката картечница да влезете право в мелето и докато медикът ви боцка отзад (ъх, май забравих да спомена, че снайперистът е жената в тима, да не си помислите нещо), да обстрелвате гардовете по кулите на далечното хълмче. Ботовете си изпълняват точно командите, но понякога изпадат в апатия в кьошето между две текстури, отказвайки да мръднат оттам, ако сами не ги изкарате, или маниакална форма на депресия ги кара да скочат в рекичката/океана и да се удавят.

Арсеналът е стандартен, просто с футуристичен вид – имате автоматични карабини с подцевни гранатомети, ракетомет, тежка картечница, снайпер със заглушител и т.н. Уви не можете да използвате ръчните извънземни оръжия, освен в мултиплейър. За тях може да се каже, че в общи линии копират човешките, но са доста по-мощни, скорострелни и неточни. Всичко това ще ви служи вярно в продължение на 18 нива. Забавното в мисиите е разчупеността им. Примерно трябва да излетите от крайцера, да влезете в орбита на Земята, да си прочистите път през блокадата от изтребители и да стоварите танковете. След това поемате тежката машина и почвате да рушите наземните ПВО-установки, за да си осигурите нормална въздушна поддръжка. Ще водите борбата на три нива и именно това разграничава Breed от клеймото “глупав аркаден шутър”.

Визуално

Тъй като съм разглезен от нечовешките енджини на заглавия като FarCry, Painkiller, UT 2004 и т.н., визията на Breed някак не можа да ме докара до увисване на челюстта, нито до онова изпълнено със страхопочитание “УАУ!”. Просто играта е красива, но дотам. Все пак не е нужно да имате последния писък на хардуерната мода, за да си пуснете всички детайли на макс. На фона на липсващите свестни светлосенки и странните ефекти, предизвикани от комбинацията на дърветата и слънчевите лъчи (все пак пичът ми носи каска ебаси, как така слънцето ще ме заслепява) са контрастиращо добрите модели на солджърите и оръжията ви. Всичко до най-малкото болтче по бронята на пехотинеца ви е детайлно и привличащо очите. Казано с други думи: играта е забавна и си заслужава поне да я погледнете. А ако си представите за миг, че сте марийн, трепещ протоси, можете да праснете по едно 6 на всички оценки от себе си.

Георги Панайотов

tel. 9733587
WWW.BAZATA.NET
GAME CLUB
TALON
ПЛАЩАШ 1 ЧАС
ПОЛЗВАШ 2 ЧАСА
55 МАШИНИ ул."Коста Лулчев" блок 245 до пица "ТРОЛ"

Истинско криминале, издържано в духа на Grand Theft Auto III

TRUE CRIME
STREETS OF LA

Приликата между Grand Theft Auto III и Vice City с True Crime е очевидна. Би било нелепо да се твърди, че авторите на настоящата игрица не са се повлияли (за добро или за лошо) по един или друг начин от това култово творение на Rockstar. Разликата между двете заглавия е най-общо следната. Докато в първото екшънче изпълнявате ролята на изпечен мафиот и правите куките на пихтия, разпилявайки техните вътрешности съвсем прилежно по пътната настилка, то в настоящото заглавие ще се вживявате в ролята най-изродски настроеното ченге, което можете да си представите. Казвате се Ник Канг, известен повече с прякора

The Bad "Yankee" Ass

Та, въпросният Задник битува в Града на ангелите и е член на ЕОД - Елитна оперционна дивизия - мощна организация, създадена, за да се бори с престъпността. Той е известен със своите женкарски наклонности и "специални" методи за разправа с отклонилото се от правия път общество. Като например шутове, тупаници, чупене на пръсти и ръце, размазване на челюстта и други подобни развлечения, характеризиращи се с особен "прещракващ" звук и разплискване на литри кръв. И именно поради тази причина, неговата шефка му възлага задачата да отърве улиците на Лос Анджелис от дяволчетата, които са пръкнали по тях (в лицето на руската мафия и китайската триада) и тормозят нещастните холивудски персони, пречейки им да се наслаждават на милионите си, както подобава. Задникът трябва да успее на всяка цена. Дори и ако трябва да обърне целия град наопаки и да го опустоши с ракетомет. Предстои тежка война. The Bad Ass vs. Луди-пияни-руснаци и Дръпнати-кльощави-китайци. Истинска битка, която ще се разиграе по улиците на Ел Ей.

Смахнато шофиране, диви престрелки, яко млатене

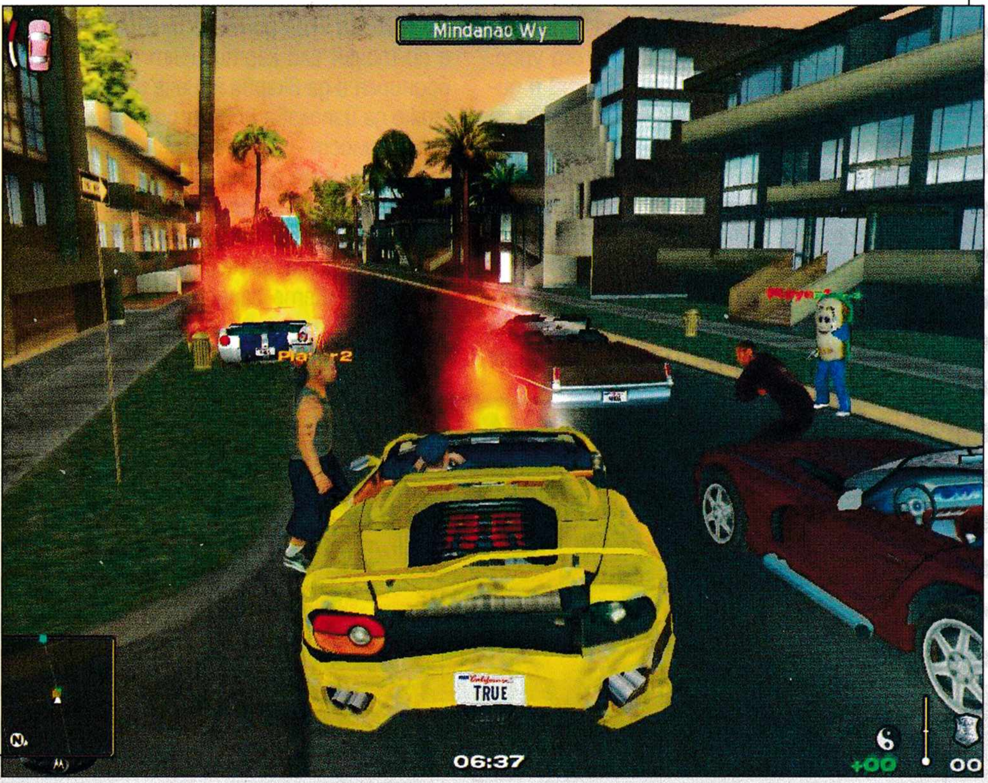
Подобно на GTA III, и в True Crime главният герой, демек The Bad Ass, може да шофира което и да е превозно средство. Ако неговата полицейска кола се потроши, той има правото да вземе четириколката на някой случаен гражданин, за да я "употреби в името на вездесъщото правосъдие" и да догони Еди-кой-си престъпник, за да му размаже фейса. Автомобилите не са лицензирани, но пък изглеждат достатъчно лъскаво и яко. Като всеки себеуважаващ се ушев, и Задника има разрешението да носи пистолет и да го размахва под носовете на гражданите на Лос Анджелис, за да всява респект. Той предпочита да държи по две Berretta наведнъж. Може да носи всякакви леки оръжия като 9-мм пистолет например, който е лек и точен, но не особено мощен. С по-големите пуцала пък (Uzi или MP5-PDW) имате огромен шанс да отнесете някой жизненоважен орган на жертвата си като трофей у дома. А ако се нуждаете от специален ефект, тип разплескващ се мозък и бликаща като из ведро кръв, то пушката двуцевка е вашият най-добър приятел. Естествено, винаги можете да "вземете назаем" оръжието на противника си и да му изстреляте пълнителя в кратуната с Max Payne-подобен стил. Ако пък по някаква случайност нямате под ръка някаква огнестрелна джаджа или сте почитатели на филмите на Джон Ву, то мелетата с голи юмруци и мръсни подметки са това, от което се нуждаете. The Bad Ass владее доволно количество бойни изкуства и умее да изпълнява всякакви специални комбинации от тупаници и довършващи удари (които, заедно с шофьорските си и стрелкови умения, ще подобрявате с течение на времето).

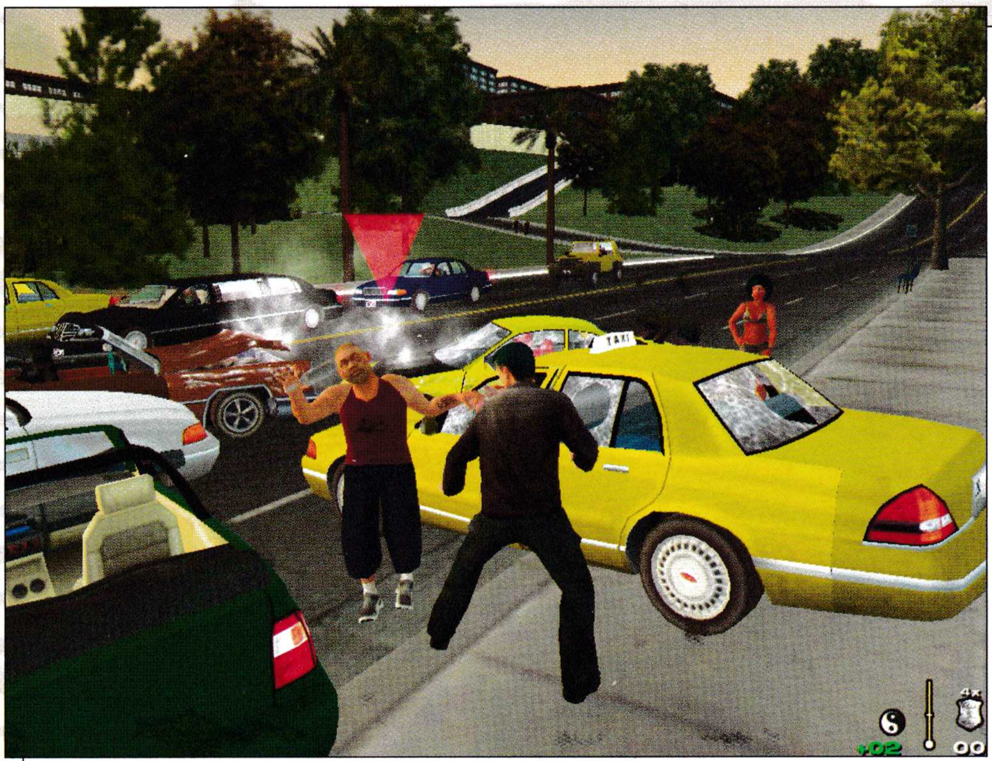
Свободен като птичка

Цялото действие на True Crime се вихри по улиците на максимално реалистично пресъздадения Лос Анджелис. Основните мисии в играта са над двадесет на брой и ще ви разведат почти из целия град. Те са обвързани в прилична холивудска криминална история. Едно от най-готините неща в True Crime е, че много често ще научавате за различни престъпления от полицейската си радиостанция, които се случват във вашия район. И ако искате, можете да отидете и да се спра-

ACTION	
графика	
звук	
геймплей	
общо	4 CD
издател	Activision/Grey Matter/Luxoflux
сайт	www.truecrimela.com
хардуер	PIII 800 MHz, 128 MB RAM
софтуер	Windows All, DirectX 9.0b, 3.1 GB free
платформа	PC, X-Box, PS2, GameCube

tel. 973 35 87
БАЗАТА
CLUB
ул."Коста Лулчев" блок 245





вите с тях (но това не е задължително). Например да помирите някой семеен скандал, да спрете незаконни състезания по улиците, да умирите група улични бойци, да заловите местни обирджии и т.н.

Добра или лоша кука

Особено интересен момент в True Crime е, че в зависимост от вашите постъпки (дали трепете невинните граждани по улиците или не), играта има три различни края (като добро или като лошо ченге и нещо средно между двете). Ако се правите на отворко и газите пешеходци или пък пребивате до смърт заподозрените в някакво престъпление мафиоти, то тогава ще превъртите True Crime като лош тип. Ако пък закопчавате криминално-проявените и спазвате правилата за движение по улиците, всичко ще е “бяло” – вие сте добър ушев. Вече споменах по-горе, че тази игра предлага и доста голяма свобода на действие. Например можете да поставите буркан на колата си, да изстреляте няколко предупредителни изстрела във въздуха, да размахате полицейската си значка и други подобни готини трикове, които само един полицай има правото да върши. Също много ме изкефи и фактът, че ако някой ви се стори, че има подозрителна мутра, можете да го претърсите и да откриете, че притежава незаконно оръжие, че пренася наркотици и т.н.

Яка графика, твърд саунд и професионално озвучение

Енджинът, който захранва играта, е общо взето първокласен. Движенията на хората са пресъздадени с много як motion capture. Те изглеждат адски реалистични. Към това можем да прибавим и факта, че главните герои са озвучени от професионални актьори, като Мишел Родригес (“Специален отряд”), Кристофър Уокън (“Добре дошли в джунглата”), Гари Олдман (“Дракула”), Майкъл Медсън (“Кучета в резерв”) и др. Парчетата пък, които ще се носят в моментите, в които вилнеете из Лос Анджелис, са изненадващо интересни. Сред тях ще чуете песни на групи и солови изпълнители, като Alice in Chains, Queesnryche, Snoop Dogg, Westside Connection, Warren G и др. Техният брой надхвърля цифрата 100. Те не са групирани в радиостанции (както е например в GTA III), а просто си текат по време на игра. Освен това можете да пропускате тези, които не искате да ви бучат на главата. За съжаление няма и опция, която да позволява добавянето на собствени mp3-ки. Авторите са решили да не включват тази екстра в True Crime, тъй като смятат, че по този начин няма да успеят да опазят авторските права на включените към играта парчета.

Кой е по-по-онлайн?

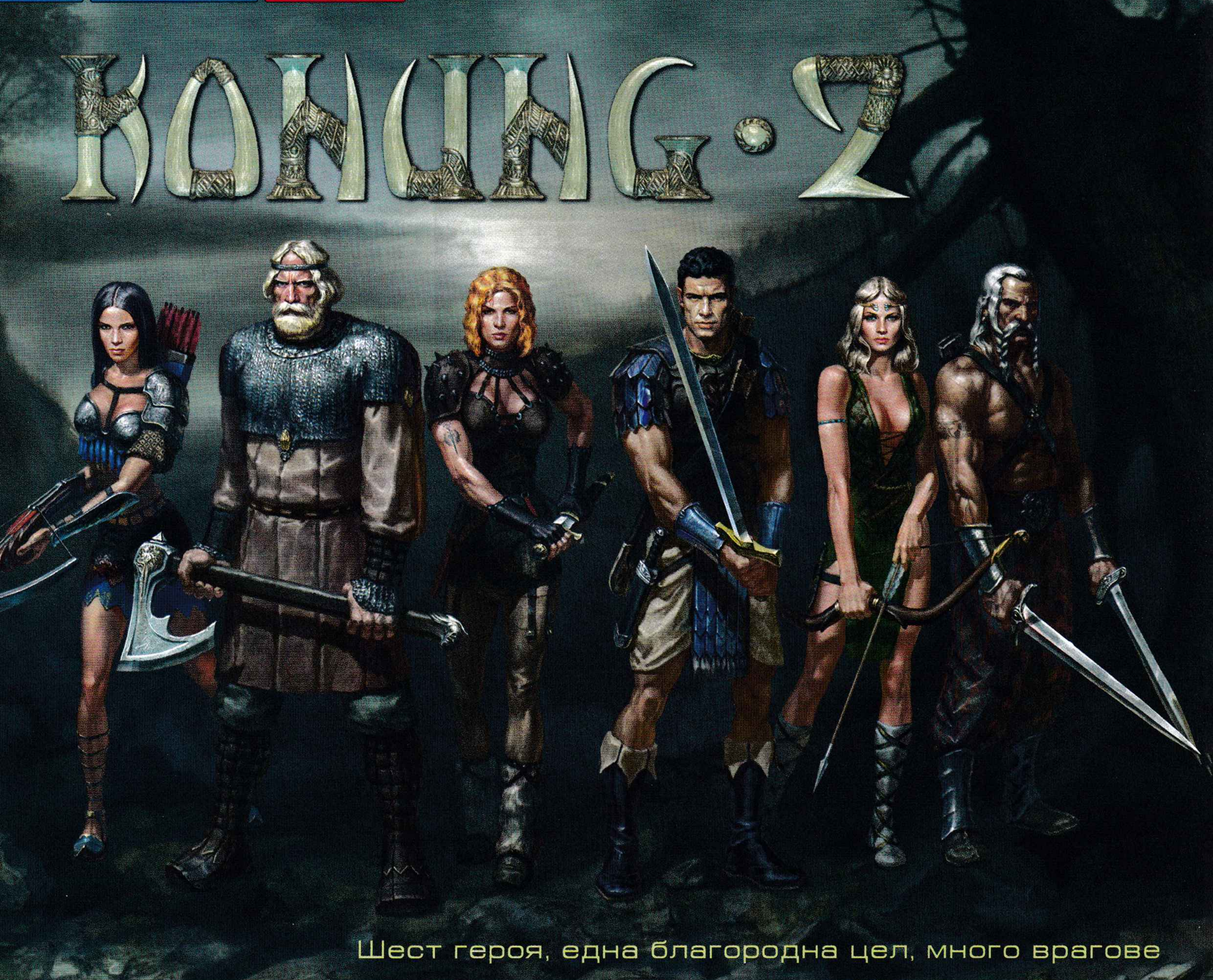
За разлика от конзолните си събратя PC версията на True Crime предлага и много як режим на мултиплейър. В него ще се състезавате а ла “Бързи и яростни”, ще се млатите на закрити помещения, подобно на Mortal Kombat, и ще правите всякакви други подобни изпълнения – нещо, което отсъства в мафиотския хит на Rockstar например.

Въобще, True Crime е яка игрица, която успява да се измъкне от сянката на GTA III (поне според мен). Макар и да е пълна с бъгове, тя е една доста приятна убивачка на време, която крие доста изненади. Например с малко повече усилия можете да отключите рапъра Snoop Dogg като игрови герой. :-)

Владимир Тодоров

club AMOR представя
най-якото TEEN PARTY
с DJ Станчо и DJ Тони G
всеки петък и събота от 17:00 до 22:00 часа
награди от PC Mania

KONUNG 2



Шест героя, една благородна цел, много врагове

Конунг 2 е ролева игра, която ще ви отведе в един оригинален и уникален свят, съчетаващ по необикновен начин оригинална история и познати нам митове и легенди от различни култури. Иде реч за Дървозем – древна, красива и приказна земя, в която има предостатъчно място както за доброто, така и за злото, както за славен героизъм, така и за долно предателство.

В един победоносен за обитателите на тази магическа земя ден, когато последният враг, застрашаващ тяхната свобода, бил отблъснат, по случайност се намерила и Великата гривна на господството – мощен артефакт, преливащ от зла и тъмна сила.

RPG	
графика	🟥🟥🟥🟥▨☐
звук	🟥🟥🟥🟥🟥☐
геймплей	🟥🟥🟥🟥🟥☐
общо	🟥🟥🟥🟥🟥☐
	1 CD
издател	1C / Gramis
сайт	http://www.gramis.com/
хардуер	Pentium 400 MHz, 128 MB RAM
софтуер	Windows 95/98/ME/XP, DirectX 8.1
платформа	PC

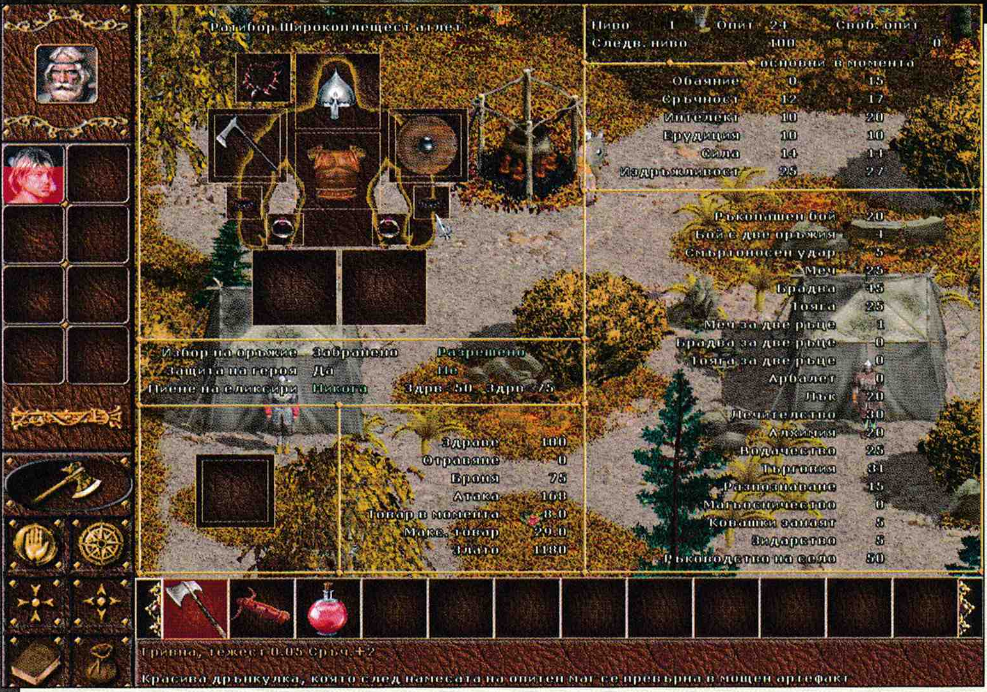
А ла “Властелинът на пръстените”

За нещастие на Дървозем и неговите жителите обаче победата се превърнала в загуба. Гривната успяла да пороби съзнанието на Владетеля на земята и да му внуши, че всичко магическо трябва да бъде унищожено. Без изключения. Това дало начален тласък на първата вълна на хаоса. Войниците на Владетеля, облечени в черни снаряжения, започнали да бродят из Северните земи, да разпердушинват всички магически предмети и да избиват нещастните и нищо неподозиращи магове. Легионите опожарявали цели села и отнемали душите на всичко, до което се докоснели. И сякаш тази беда не била достатъчна. От най-дълбоките недра на земята изскочили невиждани досега зли чудовища, привлечени от силата на Великата гривна. Те също започнали да сеят унищожение и покруса сред народа на Дървозем.

Но надеждата умира последна. Нейде, в прашен свитък, затрупан от отдавна неотваряни книги в забравена библиотека, ставало дума за древно предсказание. Според него на земята ще дойдат потомците на Титаните и ще избавят Дървозем от обвилото я в мощна хватка зло. Един ден находчив маг успял да ги привика и да ги задължи да изпълнят своя дълг. Били шестима. И всеки един от тях трябва да тръгне по свой път, който рано или късно ще го изправи срещу злото и необикновената сила на Великата гривна.

Шестимата потомци

Това са Ратибор (принц на Чамово, умел воин, въоръжен с брадва, перфектен ръководител, най-мъдрият и най-възрастният от потомците), принцеса Велимира (опитен боец с меч, готова на всичко, за да отмъсти за страданието, което



Ратибор Широкоплещест атлет

Ниво 1 Опит 24 Своб. опит
Следв. ниво 100 0

	основни	в момента
Обаяние	0	15
Сръчност	12	17
Интелект	10	20
Ерудиция	10	10
Сила	14	14
Издръжливост	25	27

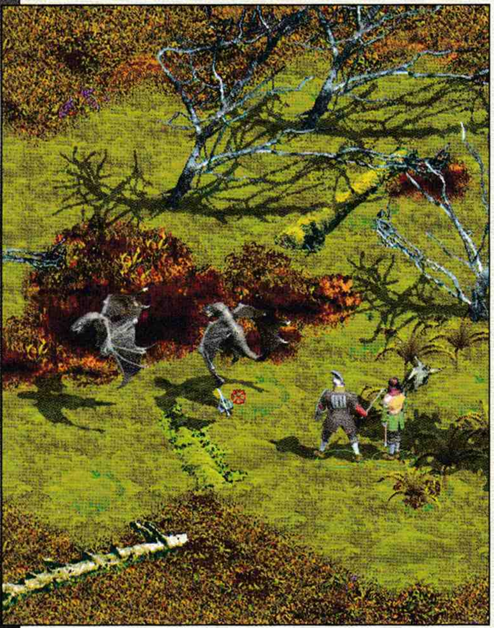
Ръкопашен бой	20
Бой с две оръжия	4
Смъртоносен удар	5
Меч	25
Брадва	45
Тояга	25
Меч за две ръце	1
Брадва за две ръце	0
Тояга за две ръце	0
Арбалет	0
Лък	20
Лечителство	30
Алхимия	20
Водачество	25
Търговия	31
Разпознаване	15
Магьосничество	0
Ковашки занаят	5
Зидарство	5
Ръководство на село	50

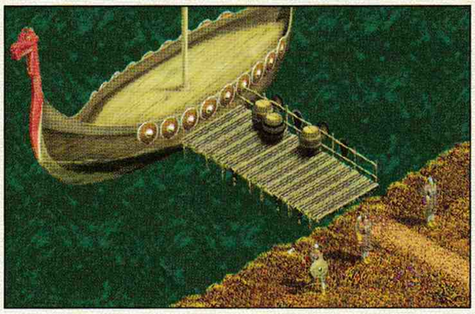
Избор на оръжие Забранено Разрешено
Защита на героя Да Не
Пиене на еликсири Никога Здрв 50 Здрв 75

Здраве	100
Отравяне	0
Броня	75
Атака	168
Товар в момента	8.0
Макс. товар	29.0
Злато	1180

Гривна, тежест 0.05 Сръч.+2

Красива дрънкулка, която след намесата на опитен маг се превърна в мощен артефакт





Владетеля ѝ е стоварил преди години), викингът Ейнар (устат пришълец в земите на Дървозем, който за нула време може да се забърка и в най-заплетената история), Хелга (една от най-умелите лечители, които са се раждали, както и готин воин, който може да се сражава безпроблемно дори и без своята броня), Александър Византиеца (маг-чирак и същевременно перфектен боец с меч за две ръце) и Анастасия (византийка, която е овладяла тънкостите на боравенето с лък и е една от най-добрите живи героини в цял Дървозем).

На вас се пада задачата да си изберете един от тези шестима потомци на Титаните и да го поведете за носа срещу преливащия от зло Владетел и неговата мощна гривна. Как ще оформите неговите статистики, професии и умения зависи единствено от вас. Всеки от героите притежава определена степен на обаяние, издръжливост, сила, способност, интелект и ерудираност. Той може да специализира в едно или няколко от следните занимания: лечителство, магьосничество, водачество, разпознаване, ковашки занаят, зидарство, ръководство на село, търговия и алхимия. Наред с това трябва да решите и как предпочитате да късате главите на врага си – в ръкопашен бой, с брадви, мечове и боздугани (за една или две ръце) или пък чрез арбалет или лък.

Mi Terra

В териториално отношение светът на Konung 2 е огромен. В него живеят три основни култури – славяни (добри ловци), византийци (умели търговци) и викинги (отлични воини). Към тях можем да прибавим и редица добродушни и не тъй доброжелателно настроени магически твари като дракони, гущери, гигантски мравки и червеи, скелети, блатни таласъми, немъртви, кикимори, призраци, човекоядни цветя и прочие. Всички те щъкат напред-назад през поля и гори, по планини и хълмчета, готови или да ви нападнат неочаквано в гръб, или да седнат край огъня с вас на по чашка бира и да си полафят за някоя нова магия, за това как и къде са открили скрито в дън земя съкровище, или за да ви разкажат как са успели да утрепят с един ритник еди-кое-си досадно чудовище, което се е опитало да им каже нещо "на въпреки".

Из земята на Konung 2 са разпръснати и най-различни доспехи (шлемове, щитове, брони), оръжия, артефакти и магически предмети (които въпреки усилията на Владетеля, все още битуват и влияят на света чрез своята сила). С тях ще екипирате героя си по ваш вкус и малко по малко ще го превръщате в безмилостна машина за изтребване на враждебно настроени отрепки.

Усещане за RTS

За да не умре от скука по време на своите странствания, главният персонаж може да си наема и спътници. Те го следват навсякъде, помагат му по време на битки му дават ценни съвети. И точно тогава – при начина на контролирането на цялата група, на избиране на героите и т.н. – се появяват дребни елементи, заимствани от реалновремевите стратегии. Друго нещо, което навява спомени за RTS-игрите, е и фактът, че главният герой има възможност да дава заповеди за издигането на различни сгради, веднъж щом се превърне в старейшина на еди-кое-си село. По ваше желание селяните ще строят палисади, кладенци, казарми, магазини, ковачници и прочие. Впоследствие в повечето от тях ще поставяте хора, които ще работят за вас и ще ви предоставят своите услуги. Едни ще продават еликсири, доспехи и оръжия, а други ще обучават селяните на военния занаят. Така поселището ще става все по-развито и по-укрепено и ще може да устоява на атаките на всеки враг.

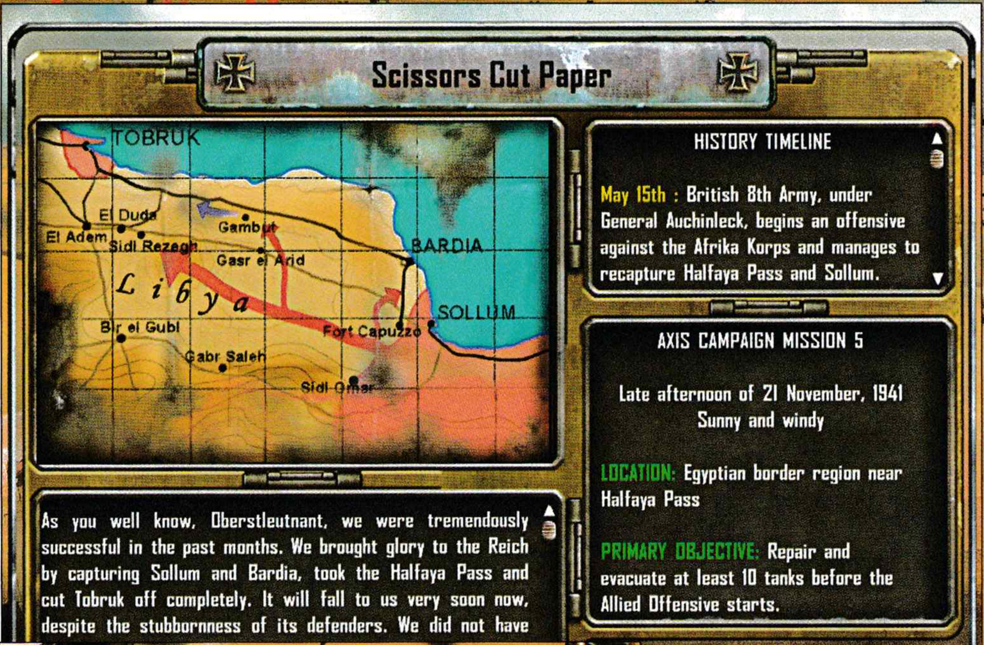
Finito

За заключение ще добавя, че графиката и звукът на Konung 2 може и да не са последният вик на модата, но със сигурност не са натрапчиви с всевъзможни шарении и специални ефекти без особен смисъл. Цялостното усещане, което тази ролева игра оставя у всеки, решил да я настани удобно на твърдия диск на своята щайга, е общо взето положително. На пръв поглед Konung 62 може и да ви се стори твърде трудна. Но ако ѝ отделите достатъчно време и се запознаете по-задълбочено с всички аспекти от нейния геймплей, със сигурност няма да останете разочаровани. А като прибавим към всичко това и фактът, че тя е преведена изцяло на български език (над три хиляди реплики, десетки пълни и кратки описания на всички предмети и т.н.), всичко си идва на мястото. Konung 2 е игра, която определено може и да ви изненада.

Владимир Тодоров

DESERT RATS VS AFRIKA KORPS

Заповядайте в Африка през Втората световна – настанете се удобно!



HISTORY TIMELINE

May 15th : British 8th Army, under General Auchinleck, begins an offensive against the Afrika Korps and manages to recapture Halfaya Pass and Sollum.

AXIS CAMPAIGN MISSION 5

Late afternoon of 21 November, 1941
Sunny and windy

LOCATION: Egyptian border region near Halfaya Pass

PRIMARY OBJECTIVE: Repair and evacuate at least 10 tanks before the Allied Offensive starts.

As you well know, Oberstleutnant, we were tremendously successful in the past months. We brought glory to the Reich by capturing Sollum and Bardia, took the Halfaya Pass and cut Tobruk off completely. It will fall to us very soon now, despite the stubbornness of its defenders. We did not have

Desert Rats vs. Afrika Korps... "Що за заглавие", биха се почудили много от вас? Ако трябва да съм честен – и аз бях достатъчно изненадан от подобно име на игра. Нали все пак разработчиците се стремят да направят названията кратки и лесни за запомняне. А Digital Reality като че ли са заложили смело на DRvsAK, без да се замислят колко варварски звучи това в ушите на средностатистическия геймър. Тънкият момент се крие в това, че играта всъщност хич не е за средностатистическия играч. Тя е от онзи тип стратегии, в които ще трябва да командвате едва ли не всяка единица на бойното поле и ще ви се наложи да спирате действието многократно, докато анализирате бойната обстановка.

DRvsAK всъщност е 3D стратегия, която е близо до типа на Sudden Strike, но същевременно има доста по-скоростни елементи а ла Command&Conquer. Това я прави привлекателна за широк спектър от феновe на WW2 – от такива, които си падат по бавните игри с мислене, до такива, които предпочитат екшъна и бързото действие.

Сценарият на тази стратегия проследява конфликтите от Втората световна война, развили се в Северна Африка. Ако някой от вас все още не се е сетил за какво става въпрос, ще припомня, че в Battlefield 1942 този конфликт също беше застъпен с мисии като

El Alamein, Tobruk и др.

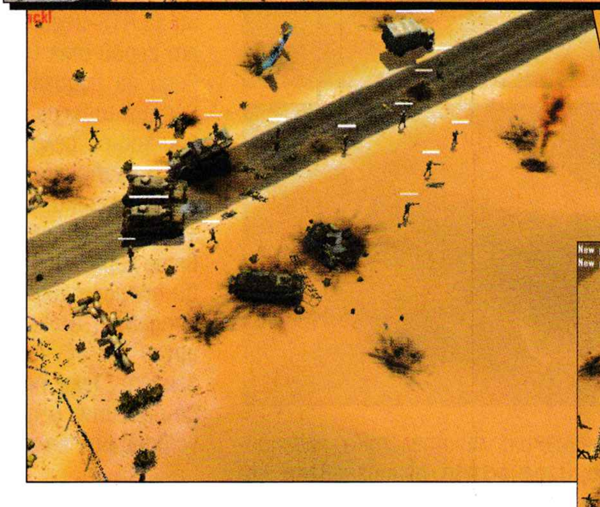
Това, което ще срещнете в DRvsAK, е един приятен стратегически геймплей, който протича в две кампании, разделени на двадесет мисии и след това продължава с ваша помощ в мисии по ваш избор. Всички битки в геймката се подчиняват на историческите факти, като преди всяка една от тях ще можете да прочетете и историческа справка. Един от най-интересните и оригинални режими на игра, обаче е така нареченият Story Mode. В него ще се убедите, че

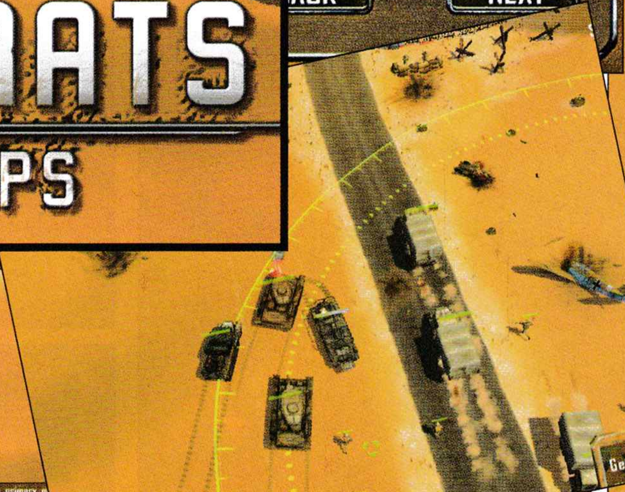
във войната участват съвсем обикновени хора

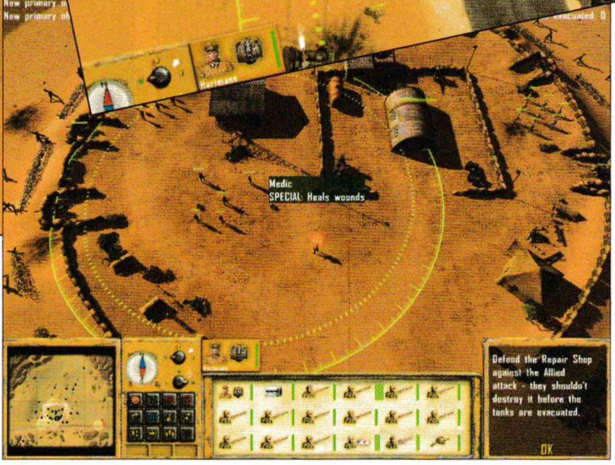
които мислят, чувстват и разбират, а не само размахват пушкала и отговарят кратко и ясно.

Трима генерали, случайно събрали се из африканските пустини, в един момент осъзнават, че всъщност са на противоположните страни на фронта – един от тях е немец, а другите са англичанин и французин. На косъм от изстрел към главата на немския генерал, англичанинът се сеща, че те са приятели, запознали се през 1934 година на Олимпийските игри. Така в един момент се оказва, че враждуващите страни се оказват близки приятели, а впоследствие излиза, че са влюбени и в една и съща жена... и тримата!

Тази на пръв поглед сапунена история, ще се завихри сериозно в течение на Story mode-а и ще се усетите, че всъщност тя ви е омаяла и е накарала WW2 да изглежда по интересна от всякога. :)






New primary
Medic
SPECIAL: Heals wounds
Defend the Repair Shop against the Allied attack - they shouldn't destroy it before the tanks are evacuated.
OK

STRATEGY	
графика	■■■■■◧
звук	■■■■■□
геймплей	■■■■■□
общо	■■■■■□
	1 CD
издател	Digital Reality / Monte Cristo / Encore
сайт	http://www.desertratsgame.com/
хардуер	Pentium 1 GHz, 256 MB RAM
софтуер	Windows All, DirectX 8
платформа	PC

Другите два режима на игра, които можете да избирате, са Campaign и Scenario, които не са изключение от стандартните за жанра кампании и сценарии.

За начинаещите е предвиден специален Tutorial режим, в който ще могат да се обучат да управляват армията си, да строяват редиците си и да определят AI-то на войните. В него ще поемете управлението над генерал Ерик фон Хартман, който ще срещнете и в кампанията на Axis.

Самият геймплей на Desert Rats vs. Afrika Korps не е нищо нестандартно. Преди всяка мисия ще разполагате с определен брой Mission Points, с които можете да наемате войници и бойна техника от наличните ви за момента. С напредването ви из мисиите вашите MP ще растат, а разнообразието от единици ще става все по-голямо. След като сте избрали армията си за определената мисия, ще бъдете въведени в нея чрез кратко engine филмче. Най-якото е, че ако решите да го изпуснете и натиснете някое копче по клавиатурата, няма да бъдете директно прехвърлени на бойното поле, а ще видите надпис

Few minutes later...

и ще започнете битката.

В Desert Rats vs. Afrika Korps битките могат да се провеждат на скорости от x0.25 до x8.0. Така ще можете да давате наставления на вашите войски докато са забавени и след това да забързвате скоростта. Друга приятна възможност е паузата, с която ще си осигурите спокойствие, поне докато не се впуснете отново в мелето. Задачите, които ще изпълнявате по време на мисиите си, са доста разнообразни. В някои от тях ще ви се наложи да конвоирате транспортни камиони, в друга – да ремонтирате танкове, в трета да разчиствате фронтовата линия...

Възможността за известна модификация на поведението на юнитите ви също може да представлява интерес за заклетия стратег. С нея можете да регулирате стрелбата им (изчакване, стрелба по всичко, което минава, или огън при отбрана) и движението им (на място, следене на врага или свободно движение). Яко е, че авторите са се сетили да направят голямо разнообразие и от единици, което е адски важно за една добра стратегическа игра. Не съм ги броил, но според тях те са над 70, като например пехотата ви се дели на медици, картечари, гренадири, огнехвъргачи, скаути, rifleman-и и т.н. Разнообразието от танкове, камиони, самолети и поддържаща бойна техника е наистина впечатляващо. В Desert Rats vs. Afrika Korps ще срещнете дори мотори с кош, статични зенитни артилерии, ПВО, противотанкови оръдия и какво ли още не.

Добре пипнат детайл е и издръжливостта на всяка една от бойните машини. Запазено е правилото, че танковете са по-уязвими отзад, големите транспортни камиони се движат бавно и т.н.. Любопитна възможност е фактът, че можете да пълните танковете си и цялата бойна техника с пешаци. Дотук всичко е наред – изненадата се крие в това, че в зависимост от класа на пехотата, свойствата на бойната техника ще се изменят специфично. Скаутите повишават обсега на машините, картечарите позволяват по-бърз и по-точен обстрел с картечниците по танковете, а гренадирите осигуряват по-качествено презареждане. Общо взето всичко е изпипано и е измислено както трябва, с изключение на един-единствен, но много важен компонент -

pathfinding-ът

Той определено е плачевен и въпреки че танковете ще повалят дървета по пътя си и ще откъсват части от сгради, те ще се лутат неориентирано по картата и едва ли ще изпълняват стриктно вашите заповеди. Това определено е пречка за приятното ви прекарване, но когато свикнете с нея, ще спре да ви прави особено впечатление.

От техническа гледна точка Desert Rats vs. Afrika Korps е адски приятна. За съжаление ще трябва да имате карта GeForce FX5200 или по-добра, за да видите симпатичните, реалистично изглеждащи войници и бойна техника. В противен случай ще станете свидетели на ръбави човечета, недоизпипани танкове и няма да се зарибите по външния вид на тази иначе доста красива геймка. Зуумът на камерата, който ви позволява да виждате от типичен "стратегически" ъгъл и също временно позволява приближение до доста "ролеви" ъгъл, ще ви даде възможност да се насладите на адски истински битки, които изглеждат внушително. Най-доброто преживяване за мен беше да гледам бойните действия от близко на скорост x0.25. Така се виждат хвърчащите трупове, разпадащите се танкове и всичко останало, до най-малкия детайл.

Звуците в играта също са много приятни. Войниците говорят със специфичен акцент, генералите са строги и студени, а машините реват почти като истински. Шумовете от експлозиите и рутещите се сгради ще изплашат съседите, ако ги пуснете през колонките.

Общо взето Desert Rats vs. Afrika Korps е една чудесна стратегия за всички феновевe на Втората световна. Тези, които обичат бавния тактически геймплей, ще бъдат много доволни, а зарибените по бързия и динамичен екшън също ще намерят по нещо за себе си. С красивата си графика, приятните мисии и доста интересни сюжетни линии Desert Rats vs. Afrika Korps е игра, която ще хареса на всички.

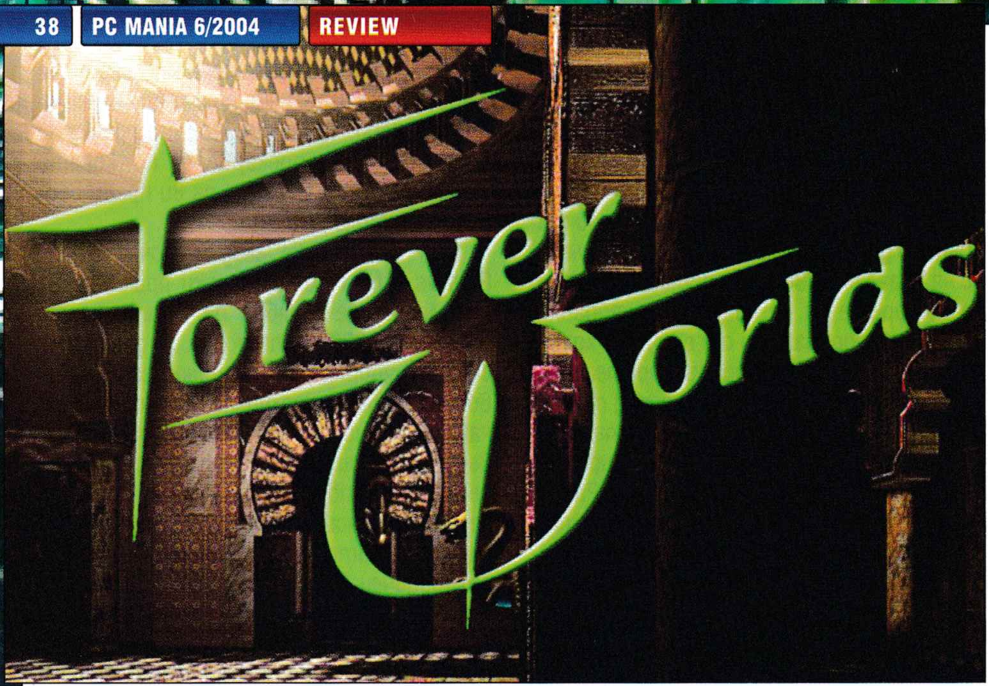
Орлин Широв

Удобна връзка с Мрежата.
ВКЛЮЧИ СЕ!
ТОП ОФЕРТА!
САМО 20лв. на месец
ЕВРОКОМ кабел

Трафик - до 300 MB / месец
Скорост - 128 kbit/s (международен)
512 kbit/s (български)
БЕЗПЛАТЕН модем за ползване
БЕЗ ИНСТАЛАЦИОННА ТАКСА за дома
25 лв. за свързване на офис

☎ 9 7000
7 дни в седмицата

Посочените цени са с включен ДДС.



"Интуитивният интерфейс" на тази игра ще подложи на изпитание вашата интуиция...

QUEST		
графика	■■■◧□□	2 CD
звук	■■◧□□□	
геймплей	■■◧□□□	
общо	■■□□□□	
издател	The Adventure Company	
сайт	www.adventurecompanygames.com	
хардуер	Pentium 700 MHz, 128 MB RAM	
софтуер	Windows98/2000/ME/XP, DirectX 8	
платформа	PC, PS2, X-Box, PS2, GameBoy, Mac	

Агония. Не ми е приятно да го призная, но чувствам точно това. След толкова много време измъчване и мазохизъм с тази игра съм на ръба на нервна криза. Това олицетворение на глупостта сигурно ще намери своите защитници, готови да ми извадят очите с лъжица, но за да не изпадам в голословни критики и да давам израз на истерията, която ме изяжда отвътре, ще премина към фактите, опитвайки се да обясня кое от всички недоразумения в играта е скъсило живота ми най-много.

Играта е откровено казано

умряла като сюжет

и не успя да привлече вниманието ми с историята си... Но преди това нека да започнем аутопсията с интерфейса. Наречен от авторите „интуитивен", той ме накара да се притесня каква интуиция води тези момчета. За да се огледате наоколо, се налага да задържите натиснат левия бутон на мишката. Така можете да се въртите във всички посоки, но щом пуснете левия бутон, картинката замръзва на място. И за да преместите поглед отново, трябва да натискате бутона. Курсорът е „smart" (индикира възможните действия), но само когато сте пуснали левия бутон на мишката. Тоест, за да сканирате за възможни действия, трябва да се въртите и пускате и натискате бутона непрекъснато.

Изключително забавен ми се стори фактът, че например, ако вървите напред, напреднете в тази посока с едно кликване, на новия екран вие се оказвате с лице към предходната картинка. В този случай трябва да се въртите като идиот, натискайки левия бутон на мишката, за да се обърнете с лице към мястото, което първоначално би трябвало да виждате. За да е объркването пълно, това не се случва на всички места. Много е тъпо, когато искате да се движите право напред и трябва се въртите непрекъснато, повярвайте ми.

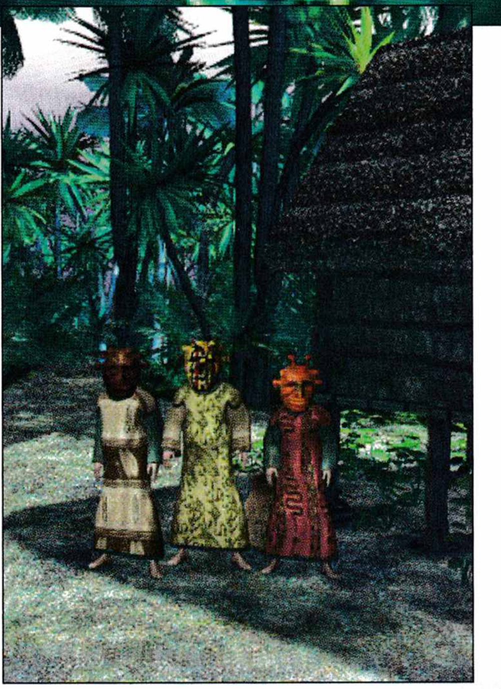
Освен това местата в гората си приличат адски много. Подозирам, че едни и същи елементи просто са копирани. За допълнително объркване не е показано чрез дори кратка анимация как преминавате между еднакво изглеждащите участъци, на които се озовавате обърнати в нелогични посоки. Като цяло идеята на „интуитивния интерфейс" в случая явно е да се осланяте на интуицията си, а не на логиката и просто да игнорирате монитора, движейки се по картата наизуст. Хареса ми предложението на един „фен" на играта тя да бъде озаглавена

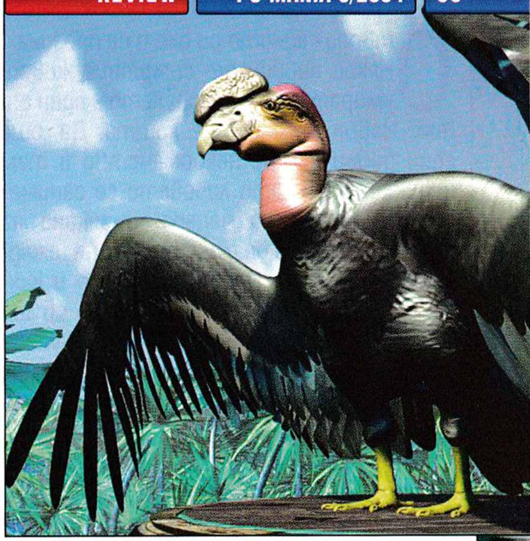
"The Scroll 2004"...

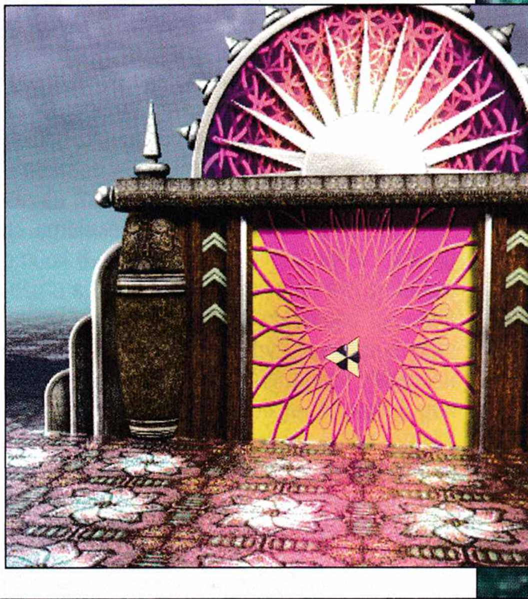
Когато стартирате дадена загадка, Forever Worlds не позволява да излезете от отворилия се екран. Функциите Save/Load/Exit са възможни, само когато не сте започнали да решавате пъзел. Единственият начин да продължите е да решите пъзела, тъй като не можете да излезете от екрана или дори играта. Ако не успеете, губите информацията дотук и рестартирате. Да, да, не им благодарете – авторите са помислили за всичко...

Сигурно мислите, че безсмислиците спират до тук, но се лъжете. Те продължават "forever"... Например тялото на героя ни е превзето в самото начало на играта и се запилява нейде с приятелката му. Нашият човек е прехвърлен в нов "приемник". В анимациите обаче виждаме как героят ни гордо се размотава със старото си тяло.

Тук е моментът да ви разкажа за цялостната история на играта, въпреки че след този дъжд от оплювки не вярвам да сте особено заинтригувани и едва ли се питате какво са ви подготвили авторите. Forever World разказва за Doc Maitland – известен палеонтолог, който открива







бленуваното от него цял живот, митично дърво. То има невероятни скрити сили, за които дори той не е предполагал. След откритието си той изчезва. Дъщеря му Нанси и д-р Джак Лансър (в ролята – самите вие) тръгват да го търсят. Приключението им ги отвежда в дълбоките джунгли край Амазонка. Там тялото на Джак е превзето от непозната магия и той губи контрол над него. Впоследствие се оказва, че за да го спаси и да спечели любимата си Нанси, той трябва да премине през непаралелни измерения и неподозирани светове, населени с причудливи същества. Главната му цел е да събере разпръснатата на парчета идентичност на изчезналия палеонтолог. Пътувайки в измеренията

героят използва чужди тела...

Играта излезе със закъснение спрямо първоначално обявената дата, но – уви! – и това време не бе достатъчно на авторите, за да изпълнят обещанията си. Забавен е моментът, че тя се продава заедно със solution guide. Явно самите създатели са преценили, че нелогичното им творение се нуждае от това. Е, дори и guide-ът не ме убеди да я превъртя. От самото начало на играта има нещо, което, вместо все повече да ви привлича, по-скоро отблъсква от заглавието. Погледнато позитивно обаче Forever Worlds поне е къса. :-)

Forever Worlds използва енджина на Post Morten и Syberia. Тук обаче не се усеща същата динамичност в атмосферата, а застоялост и монотонност. Повечето хора хвалят визията, защото е шаренка и жизнерадостна в анимациите. Това обаче не ми се вижда достатъчно в графично отношение. Все пак играта има и геймплей, колкото и мижав да е.

В звуково отношение има неприятни... хммм... те вече не са изненади. По-скоро става дума за очаквани дразнещи елементи. Музикалният фон е изнервящ и повтарящ се. Дори се стигна дотам да си спра колонките, за да предотвратя счупването им. Има и един досаден гущер, който не млъква. Той се явява нещо като разказвач, който се опитва да ви разясни всичко, което се случва. Проблемът е, че вместо да ни го разказват, авторите можеха да ни го покажат. Все пак това не е радионовела.

"Посредственост" и "безгранично дразнение" са ключовите думи в ревюто на тази игра. Искаше ми се да не бъда толкова крайна в оценките си, но за съжаление везната натежа в полза на истината...

Ако след всичко казано, някой от вас все още има някакъв ентусиазъм да играе Forever Worlds, мога само да му сваля шапка за куража. Трошете си главите, защото нерви за късане няма да ви останат...

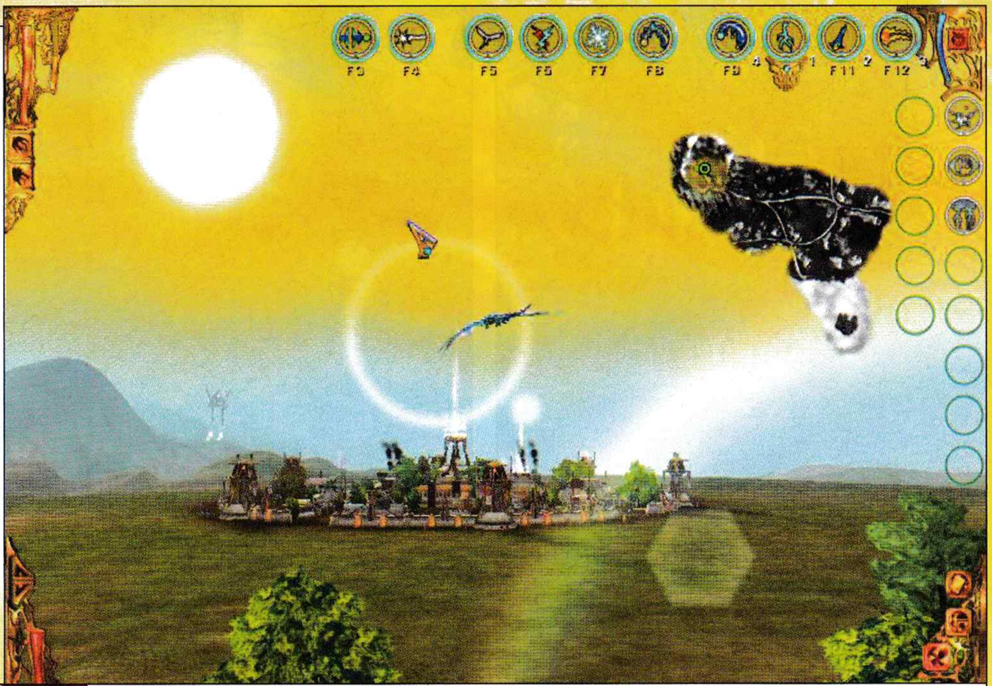
Лили Стоилова

SPORT NET

НЕДЕЛЯ 11: 00 ч
КАНАЛ 3

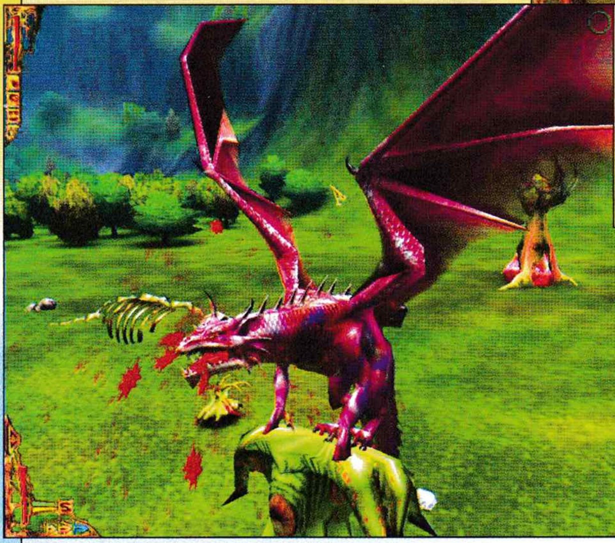
С АЛЕКС И КУНЕВ

ЕЛЕКТРОНЕН СПОРТ, ПРО-ГЕЙМИНГ, НАЙ-НОВОТО ОТ *PC* и *PLAYSTATION* ИГРИТЕ



Отворих едното си око и се прозинах. Някои навици от смъртния живот умират трудно и спането е един от тях. Навън тъкмо пада нощта. Да, още един добър ден за некроманство и там нещицата, с които личовете се занимават (полиране на черепа, бъзикане на структурата на реалността и т.н. ежедневни дреболии). Протегнах крило и кихнах. После се запътих към трона си и... Ъъъм... крило!!! Майчице, каква хубава опашка, зъбки и люспи си имам. Мамка му, аз съм дракон! Мамка му, дракон некромансър съм.... ЯКО!

Нека ви разкажа история за една земя. Място, където драконите и хората живеели в мир, разбирателство и взаимоизгоден съюз. Свят, който е доста подобен на този, създаден от Ан Макафри. Но не съвсем. Всичко си било спокойно и тихо.



The I of the Dragon

Почувствайте силата на огъня!

Но в един момент тъмни облаци надвиснали над земята... От интрото не става ясно точно по каква причина драконите изчезват, но фактът си остава – летящите гущери вече не кръжат из небесата, за да предпазват наземните си дружки. И то точно в момента, в който пълчища от страховити чудовища и разбойници решават да си направят лятно терористично парти (ЛТП с елементи на насилие). Градовете един след друг падат под ударите на безжалостната инвазия. Ужас и паника заливат света. Децата се отричат от родителите си, майки зарязват рожбите си, навсякъде SexShop-овете затварят, като последното води до тотална депресия сред местното население. ;) Гадост и безумие царят навсякъде.

Отнякъде обаче се появява едно яйце. Или казано с други думи – последният жив дракон. Последната надежда за спасение. Или пък евентуално 600-килограмово барбекю за лошковците, в случай че загине. А краят на цивилизацията такава, каквато я познаваме, идва като бонус към смъртта му. Драконът – това сте вие.

Нека полетим...

Като жанр The I of the Dragon е странна смесица между самолетен/драконов симулатор, аркаден екшън и ролева игра. Нещо като Диабло на стероиди и с криле. Има три варианта на дракончета, в кожата на едно от които можете да се превъплътите. Те са съответно огнен (воин), магьосник и некромант. Всяко драконче си е фентъзи кръстоска между Гандалф и бомбардировач B-17. Огнедишащите ви превъплъщения се различават помежду си по основните характеристики и магиите, които могат да научат, качвайки нива.

Имате две основни оръжия в арсенала си. Първото е природната ви 25-метрова надареност (от главата до опашката, не от таза под опашката например), огненият дъх и огромните ви нокти. Второто са магиите. Освен тях дракончето си има характеристики. Издръжливостта определя колко наказание може да поеме, преди да се понесе като изпусната факла към земята. Скоростта ви на полет определя дали ще сте фентъзи-вариант на изтребител, щурмовак или тежък бомбардировач. Всяка точка, сложена на огнения ви дъх, увеличава скоростта на полет и издишане на снарядите ви (само червеният използва огън), щетите които те нанасят. На определени нива това ъпгрейдва дъха ви с по-мощна атака.

За да можете да използвате по-дълго тази си дарба, ще трябва да налеете точки и към капацитета на дъха си. От регенерацията зависи колко бързо ще се съвзема звярът ви от получените удари. Маната пък ускорява времето за презареждане на магиите. Самата ви атака може да е под формата на топка или пък, събирайки сили, да издишате поразяваща струя. С ноктите си можете да залавяте и по-късно изяждате произволна гадинка, задоволявайки апетита си. Колкото по-ненахранен е питомецът ви, толкова по-бавно се регенерира и съответно става по-уязвим при напечени сражения.

Огненият дракон има огнени (естествено) магии, най-мощен дъх и получава най-много специални атаки. За сметка на това малко му куца скоростта и магическата мощ. Той е тежък бомбардировач от класа и с маса живот. Магьосникът е най-крехък, но и най-бърз от всичко, което хвърчи. Още в началото получава някои наистина могъщи заклинания. Повечето му магически атаки са ледени т.е. замразяват врагите. Освен това негови-

RPG

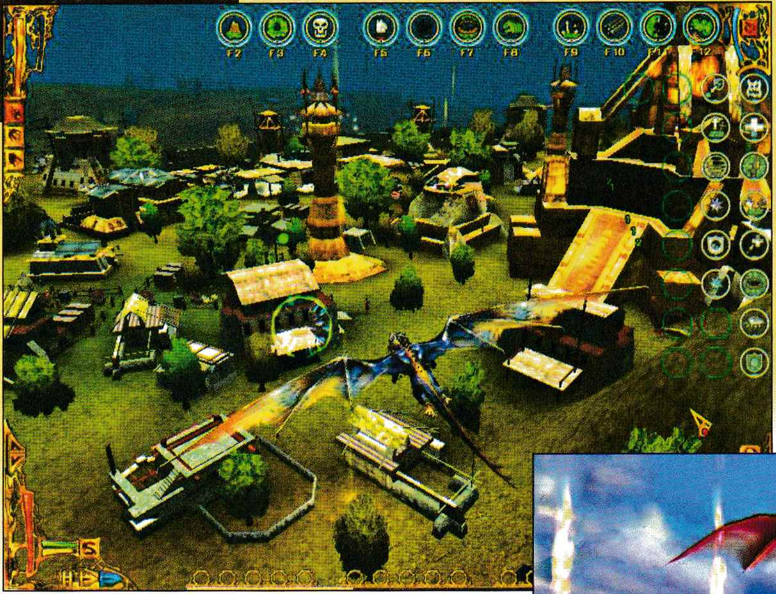
графика	■■■■◧□
звук	■■■◧□□
геймплей	■■■■■□
общо	■■■■□□
издател	Zuxxez / Primal-Soft
сайт	www.primal-soft.com/features.shtml
хардуер	Pentium 600 MHz, 128 MB RAM
софтуер	Windows All, DirectX 8
платформа	PC

2 CD

те магии са и с най-голям обхват. По този начин драконът изпълнява ролята на снайперист в играта. Некромантът, освен че е най-готино изглеждащият от всички, си е пич и по-всички други параметри. Балансиран е някъде между първите два дракона и може да изпълнява ролята на бомбардировач и маг едновременно. Дъхът му, след няколко качени нива, нанася трайни щети. Магиите му са предимно ориентирани към нанасяне на много поражения на наземни цели или призоваването на съюзници (5 зомбита от раз под ваш контрол и със самонасочващи се снаряди са си далавера откъдето и да го погледнеш, особено като ПВО-та). Проблемът му е, че никога не достига чистата разрушителна сила на червения дракон и магическите висини на синия.

...и се приземим

Плахичко в играта се прокрадват и стратегически елементи. Дракончето ви може да използва магията си, за да строи, ъпгрейдва и поправя градове. Ресурсът, който използва, са душите на избитите врази, събирани от смешни духчета (то в сравнение с вас всичко изглежда смешно), яздещи килимчета. Но градовете са само за цвят и мирис. Неприятно е, че почти нямат стратегическо приложение. При това положение остава екшънът. А той е в огромни количества. След два дни с тази игра ще имате чувството, че Диабло е мирна и бавна геймка за пацифисти. Няма гадинка, която да може да ви се опре, но за сметка на това лошите идват по няколко десетки.



На всяка карта са разположение определен брой леговища, които постоянно да бълват опасност за зеления ви задник (или поредните фрагове – зависи на коя степен на трудност играете). И естествено всички си имат някаква форма на стрелба, за да ви свалят. Веднъж сринете ли леговището на враговете, ще сте оставили един проблем зад гърба си. Тук-там се мяркат и босове, а гадинките към края на играта (голямо изродче с пипала, яхнато от малко изродче с хобот – ебаси!) стават доста зли. В общи линии геймплеят се свежда до пикиране, бомбардиране, кастване на магийка, още пикиране със защитна цел, бомбардиране, унищожаване на леговище... И това е страшен кеф, разтоварващ и в същото време интригуващ. Задачките също допринасят за общото приятно впечатление – имаме Town Defense, Assault, Conquest – все приятни ни за изиграване работи. И готското е, че няма две еднакви мисии.

Понякога, като гръмнете леговище, остава кристал – ако съберете 5 (зелен, червен и син), ще получите 10 бонус точки към някоя от основните си характеристики (бонус магия, живот или регенерация).

Финално

Графиката на играта не е нищо зашеметяващо, но за сметка на това всичко се движи бързо и приятно, а и моделите са доста детайлни. Музиката е... ами с Disturbed на MP3 плейъра е по-добре да се хвърляте в мелетата. Иначе RPG симулатор на дракон не се вижда всеки ден. И ако не броим Дракан, това е първата сериозна игра за жанра. Малко ме човърка мисълта, че с една малко по-сериозна работа по заглавието, засилване на ролевите и стратегическите елементи, щеше да се получи всеразмазващ хит. Но пък и в този си вид геймката е най-малкото любопитна, а за мен – и доста кефеща. И все пак всеки ще прецени за себе си.

Георги Панайотов

dm
www.daisymm.com
Дигитален Свят
София, ул. "Тинтява" 15 тел.: 02/868 95 51
Търсете в магазините GERMANOS и ТЕХНОПОЛИС

GEMPIX
DM 425 Z

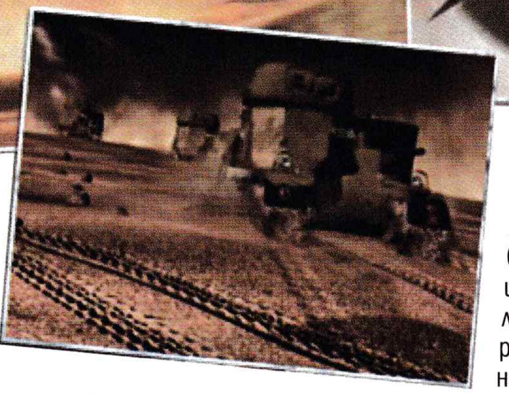
6in1
снимки
клипове
уеб камера
mp3 плейър
диктофон
SD/MMC чете

3X
ОПТИЧЕН
ZOOM

5.0
MEGAPIXEL

WAR TIMES

Ако искаш мир, готви се за война. За истинска война.



Темата за Втората световна война е доста експлоатирана напоследък. Има хиляди филми, посветени на този период от историята на човечеството, а за PC игрите – да не говорим. Разбира се, гейм ърството не страда от това, а дори напротив – красноречиви примери са Battlefield 1942, Blitzkrieg, Sudden Strike и много други. Сега иде реч за поредната игра, която се развива в този отрязък от време. Този път обаче тя е на Strategy First, всеизвестна със стратегии като Celtic Kings: Rage of War, Europa Universalis-сериите, Desciples и други.

War Times ви предоставя няколко възможности за разцъкване. В соло-режим можете да играете срещу компютърни опоненти (за тренировка в мрежа) или да се впуснете в кампанията. Има и мрежова игра през LAN или Internet. Online играта ви позволява да играете на сървърите на Strategy First.

Кампанията ви предоставя възможност да се изживеете като генерал на някоя от великите сили, участвали в конфликта – САЩ, Германия, Великобритания и СССР. Япония и Италия за жалост отсъстват. Мисиите са разделени на две: от страната на Оста и на съюзниците. Задачите с швабите са 14, а тези на коалиционните сили – 28. Във втората група обаче попадат мисиите на Русия. Между отделните задачи има и сравнително добре направени филмчета, които обясняват ситуацията преди битката. Хубавото е, че анимациите не са правени с енджина на играта. Освен това мисиите пресъздават реални битки, които са се състояли по това време.

Интересното е, че всяка една от нациите си има свои собствени

единици

с коренно различни характеристики. Това спомага за специфичния стил на игра с всяка една от тях. Дори и най-обикновеният пехотинец се различава по нещо от този на останалите страни. Така например руснаците имат едни от най-мощните танкове (след немския Tiger Tank), докато американската пехота доминира над всички останали свои колеги на бойното поле.

Друга особеност при единиците е, че за разлика от повечето стратегии, излезли в последно време, войските не трупат опит и не качват характеристики. Важно е да се отбележи, че unit-ите са базирани на своите исторически еквиваленти. Даже са използвани оригинални скици за реалното им пресъздаване. Това доста помага за съпреживяването на военната атмосфера.

Бойните части са разделени на няколко основни категории – пехота, бронирани, въздушни и водни. В първата категория влизат най-различни минохвъргачи, редовни войници, миньори, огнехвъргачи (това е специален пехотинец само за швабите) и други. Във втората попадат всички видове наземни превозни средства като транспортни камиони, бойни мотори, противопехотни машини и танкове, разбира се. Във въздуха се срещат не само конвенционалните бомбардировачи и изтребители, но и транспортни самолети, които са доста удобни за диверсионни операции. При корабите има незнайно защо само обикновени транспортьори. Бойните плавателни съдове присъстват само в самостоятелните мисии (подобно на C&C: Zero Hour).

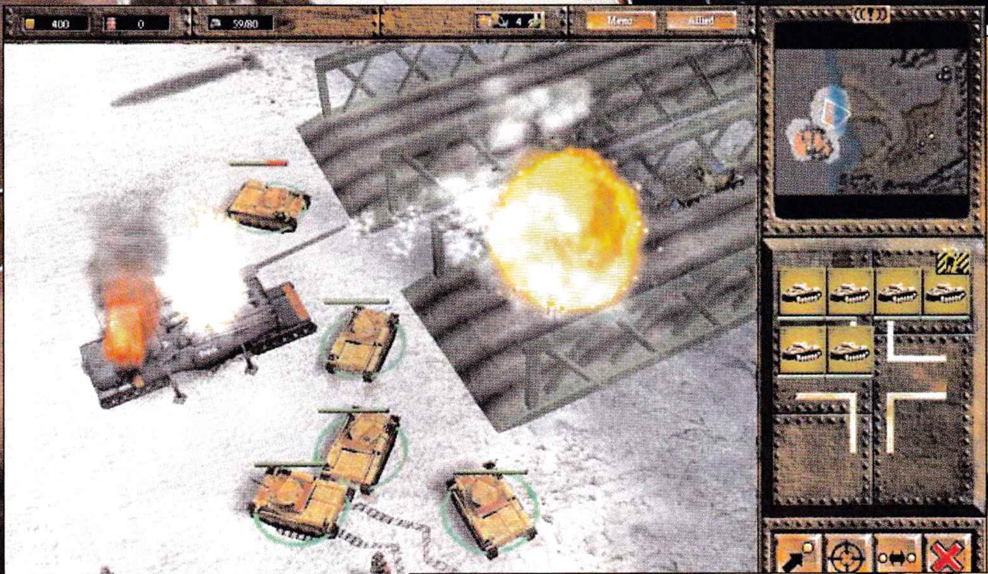
Икономиката

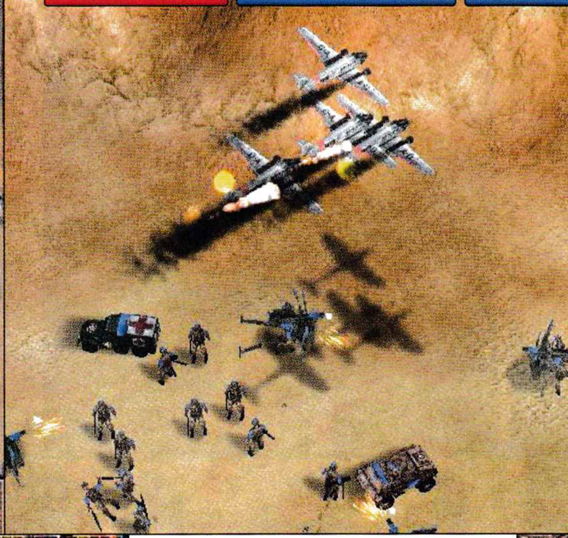
в играта се крепи на три основни ресурса – минерали, масло и население. Първите две се добиват по стандартния начин – трябва просто да построите определена сграда върху залежа от съответния ресурс, да изпратите няколко работници да го копаят и суровините сами ще започнат да се изливат в складовете ви. Единствено наблизо трябва да имате Headquarters (главната сграда, а за американците може и Resource Centre), където вашите бачкатори да трупат събраните природни блага. Тук пак се открояват различията при отделните страни. Например при руснаците и германците не е нужно да изпращате работници да събират масло. Тяхната платформа го прави автоматично!

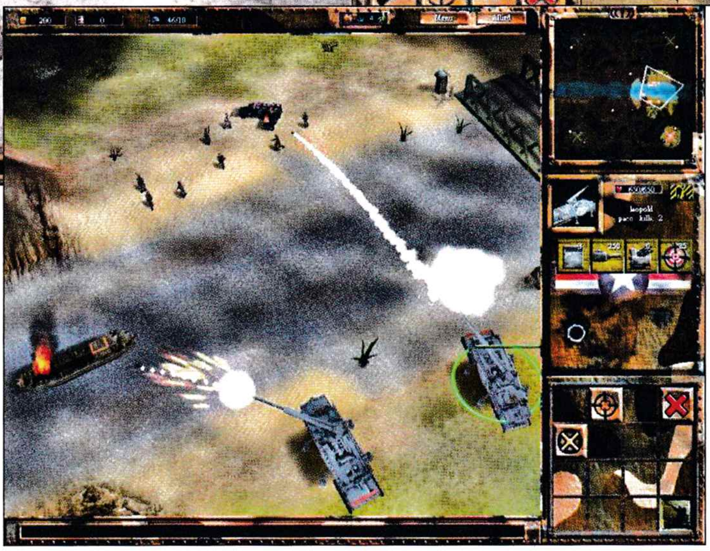
Третият ресурс ви е необходим за построяването на армия. Той се увеличава по стандартен начин – като строите определени сгради, наречени supply store. Като споменах думата "строеж", нека да уточня още една важна особеност. Не се нуждаете от работник, за да съградите дадена постройка. Просто трябва да влезете в менюто за строеж (горещият клавиш е B), да изберете сградата, да я

REALTIME STRATEGY

графика	🟥🟥🟥🟥🟥⬛	2 CD
звук	🟥🟥🟥🟥🟥⬛	
геймплей	🟥🟥🟥🟥🟥▨	
общо	🟥🟥🟥🟥🟥⬛	
издател	Strategy First / Legend Studios	
сайт	http://www.lsgames.com/idioma.html	
хардуер	Pentium 400 MHz, 128 MB RAM	
софтуер	Windows All, DirectX 8.1+	
платформа	PC	







поставите, където трябва, и тя сама започва да се сглобява. Доста удобно е. Друга особеност при строежа е, че можете да поставяте съоръженията в определен радиус около главната сграда. Ако искате да увеличите това пространство, просто ще се наложи да конструирате нов Headquarters.

Графично

War Times изглежда зашеметяващо. Всичко е изпипано до най-незначимия пиксел. Дърветата се поклащат от време на време, взривовете и експлозиите изглеждат повече от зашеметяващо, а пехотата оставя кървави следи по терена, когато бъде ранена или избита. Може би единственият недостатък е, че единиците понякога се движат доста необичайно.

Звукът е на същото добро равнище. Когато взривите някоя по-голяма постройка, се чува не "бум", а най-зрелищното "БУУУМ!", което можете да си представите. Всяка една от нациите е озвучена НАПЪЛНО на своя собствен език като дори единиците имат акцент. Музикалният фон се променя според ситуацията. Ако губите битката, то тогава той ще е по-напрегнат, а ако е точно обратното – ще ви подтиква да се биете безмилостно и да съсипете своите врагове.

Но все пак има малки проблеми. Въпреки наскоро излязлата актуализация 1.01c (препоръчвам ви да я инсталирате веднага), някои „буболечки" все още продължават да се разхождат по вашето PC. Един от най-съществените проблеми е pathfinding-ът, както всъщност е в повечето игри от този тип. Когато отидете да видите докъде е стигнала армията ви, изведнъж се оказва, че редовният състав е налице, с изключение на геройски изгубилите се по пътя, а те са обикновено две трети от армията.

И въпреки всичко, когато теглим чертата и се абстрахираме от дребните bug-ове, можем да кажем с ръка на сърцето, че War Times е доста изпипана и добра стратегия, която всеки себе уважаващ се стратег трябва да има в личната си колекция.

Кирил Илиев

ПЛАТЕНО СЪОБЩЕНИЕ

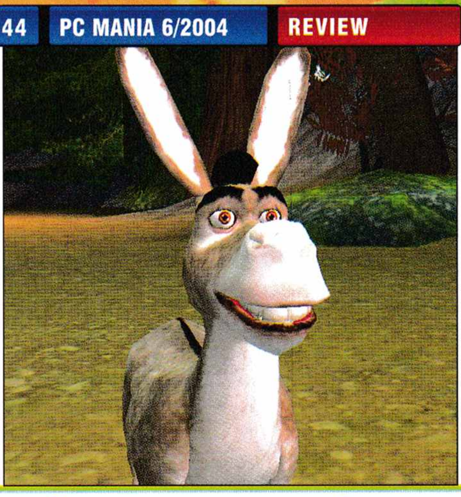
PEPSI

PepsiCo съобщава за важни промени настъпващи във визията на продуктите й по целия свят

Новият дизайн на Pepsi бутилките е модерен и уникален. "Дизайнът на опаковките е лицето на нашата марка и този модерен подход изразява младежката индивидуалност на Pepsi", отбеляза Каталин Ласку, франчайз и маркетинг мениджър на PepsiCo International за България, Румъния и Молдова. Освен това има очевидно практическо предимство – бутилката е лесна за хващане. При проведените в цял свят тестове с потребители новият дизайн беше много високо оценен.

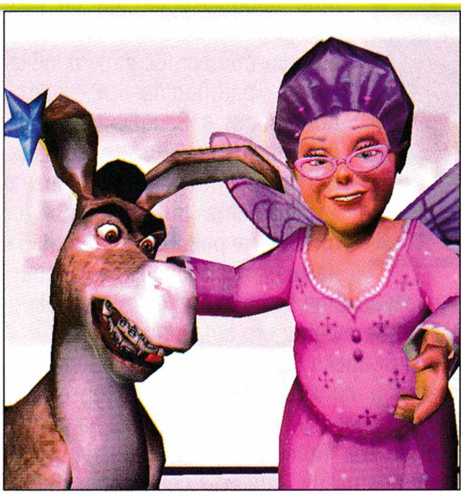
Mountain Dew вече и в България

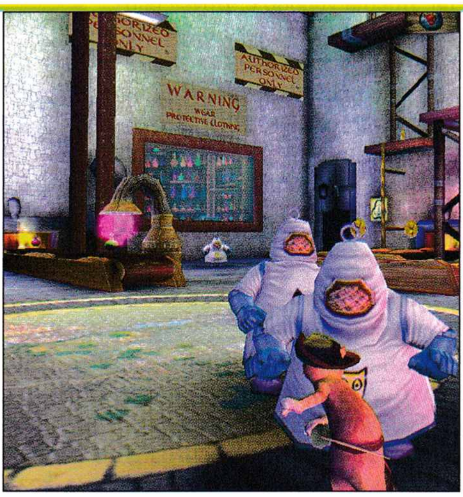
Mountain Dew е един от най-популярните продукти на PepsiCo в света и е безалкохолна напитка номер едно в Америка в сегмента на малките разфасовки. Mountain Dew предлага на потребителите нови преживявания, благодарение на специалния си наситен лимонов вкус и съдържание на кофеин, на което се дължи и енергизиращият му ефект. Продуктът е със специфичен жълт цвят. Mountain Dew е енергизираща и ободряваща напитка насочена към активните млади хора, свързани с екстремните преживявания и забавления, които дръзват да надскочат обикновеното.



Сладурското приключение...

SHREK 2





Всички си спомняте за сладурския анимационен филм "Шрек". Ставаше дума за едно грамадно и грозно същество, което обаче има добро сърце. Е, съвсем скоро зеленият великан ще цъфне отново по родните киносалони в "Шрек 2". На пазара филмът обаче е изпреварен от нова игра със същия сюжет и име. Вече всеки сам ще може да направлява добродушния гигант или неговите приятели през веселите приключения, които ги очакват.

ACTION / ADVENTURE		
графика	■■■■■■	
звук	■■■■■■	
геймплей	■■■■■■	
общо	■■■■■■	1 CD
издател	Activision	
сайт	http://www.shrek2thegame.com	
хардуер	Pentium 600 MHz, 128 MB RAM	
софтуер	Windows All, DirectX 9	
платформа	PC, PS2, X-Box, GameBoy, GBA	

Предстоящата премиера на втората серия на филма и по-скоро рекламната кампания около него, е довела до едно много положително събитие за всички геймъри. А именно коопeрирането между DreamWorks и Activision. Общата работа между филмовото студио и издателите на игри от Калифорния определено е била ползотворна, защото крайният резултат е една адски забавна и увлекателна игрица. Друг интересен факт от биографията на Shrek 2 е излизането на играта едновременно за всички платформи. За да се справят с огромния обем работа, от Activision далновидно са разпределили задачите между дъщерните им дизайнерски студия. Екипът на Luxoflux, базиран в Санта Моника, е разработил версиите за всички конзоли – PlayStation 2, Xbox и Nintendo GameCube. Вариантът за PC е създаден от KnowWonder, а за Game Boy Advance – от Vicarious Visions. За съжаление последните две версии излизат по магазините с орязани екстри, те предлагат само сингълплейър мисии. По нататък ще разкажа по-подробно на всички PC фенове от какви удоволствия са ни лишили издателите.

Приказна атмосфера

Новата игра определено принадлежи към action – adventure жанра, като за десерт е добавена магичност, присъща на всички приказки. Не случайно играта е сертифицирана като подходяща за всички възрасти. Така че ако очаквате Шрек да разкъсва хора, изобщо не сте познали. През целия геймплей няма да видите и капчица кръв. Това не означава, че няма батални сцени, напротив. Просто всички ваши врагове изчезват като сапунени мехури, когато ги халосате един-два пъти. В новото заглавие определено не се набляга на екшъна, а по-скоро на приключенията и приказната атмосфера.

Нови герои и местности

В основни линии сюжетът на играта повтаря този на филма "Шрек 2", като е обогатен с нови герои и места, които няма да видите на големия екран. Цялата история се развива във вълшебната страна – Far Far Away. Като всяка приказка и тук има красива принцеса, сполетяна от проклятие да се превърне в грозно зелено страшилище. Естествено, тя се влюбва в нашия герой Шрек, с когото са си лика-прилика. И двамата са зелени, огромни и определено не са красиви. Когато кралят и кралицата разбират, че дъщеря им отново е влюбена, решават да организират бал в чест на новия и възлюбен. Те се надяват чрез любовта си принцесата да се отърси от проклятието. Приблизително малко след това обаче те научават, че принцеса Фиона обича не кого да е, а зеления великан Шрек. Каква интрига, нали? Точно това е подправката на играта. От тук нататък започват перипетиите, в чието решаване ще участвате и вие. Пътуването ви към кралския замък за бала е изпълнено с приключения. В дългия път няма да сте сам, ще ви придружава и досадният ви приятел Donkey. През цялата игра това магаре не спря да ръси глупости, на които не може да не се захилиш. В процеса на геймплея ще се сдобиете и с още един приятел – Puss in Boots (Котаракът в Чизми).

Единадесет сингълплейър мисии

Ще имате удоволствието да играете и с трите персонажа. На ваше разположение са единадесет сингълплейър мисии. През повечето препятствия ще преминавате паралелно с всички герои. Всеки от добрите момчета има специфични умения и затова решава по различен начин конкретните задачи. Например, когато компанията попада в затвора, тримата приятели избягват от там по различни маршрути. Това определено умножава удоволствието по три. Подскачането, събирането на жълтици и намирането на скрити лостове и механизми, които отварят тайни стаи, пълни със злато, са основна част от геймплея. В играта има заложен и отборен елемент. Всички магически бонуси, които купите, са общи и за тримата герои. Враговете ви са предимно рицари и разбойници, но не липсват и плъхове и прилепи. Никой от тях обаче не е сериозна заплаха за вас. Истински ще ви затруднят логическите главоблъсканици, които ще ви предложи всяко ниво. Картите включват както познати от филма места – Блатото на Шрек, така и напълно нови като Spooky Forest и Dwarven Mines.

Липсващите екстри

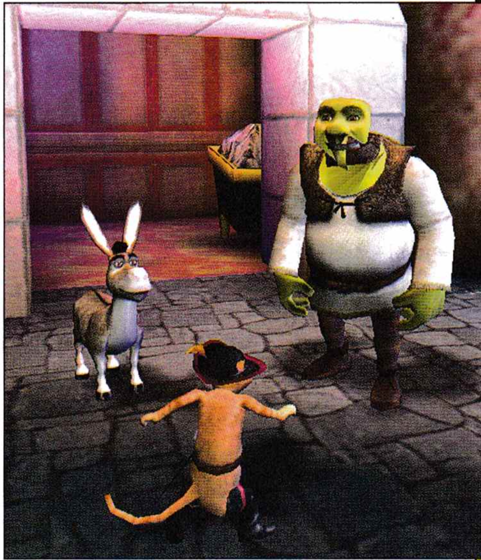
Сега е моментът да ви разкажа за екстрите, които липсват във версиите за PC и Game Boy Advance и които ще се появят само при конзолите. На първо място това е мултиплейърът. В него имате на разположение 10 характера. Освен вече изброените присъстват и Big Bad Wolf, Lil` Red, Gingerbread Man и др. Играта позволява четири човека едновременно да участват в приключенията. Друго приятно допълнение, което няма да видим, е така нареченото Hero Time. Това са мини нива, в които всеки герой може да се изяви със специалните си умения и така да блесне. Следващият готин мод, който липсва, е – The Buddy System. При него вие управлявате един от героите, а компютърът останалите три. Можете да превключвате между тях, когато пожелаете, като така използвате по-пълноценно специфичните предимства на всеки. Спирам дотук. Не е приятно, че PC версията излиза орязана, но такъв е животът. Освен това винаги може да се появи и ъпдейт с тези екстри, кой знае.

Приятна графика

За графиката на играта мога да кажа само добри думи. Геймката използва Unreal енджин. Именно поради тази причина в началото откривах известна прилика между образите в Shrek 2 и Postal 2. Но това си е мое мнение. Изгледът на нивата е повече от приказен. Цветовете са ярки и закачливи. Това важи и за всички персонажи. Който е гледал филма, е наясно за какво говоря. Предимство на заглавието е малкият му апетит спрямо системните изисквания. Така по-голяма група фенове ще могат да се насладят на това приключение.

Веселяшка музика

Специално внимание искам да обърна на саундтрака на играта. По-веселяшко озвучаване скоро не бях чувал. През цялото време музиката адски сполучливо изразява настроението или напрежението във всяка една ситуация. Определено това е един от сериозните плюсове на заглавието.



В заключение ще обобщя, че всеки, който започне тази игра, задължително ще се зариби, без значение дали му е харесал филмът или не. На по-забавна и сладурска геймка скоро не съм попадал. Приключението определено си заслужава. Доброто настроение е гарантирано от началото до края. Все пак не всеки ден можем да участваме с главна роля в красива приказка като Shrek 2.

Димитър Трифонов – Димо

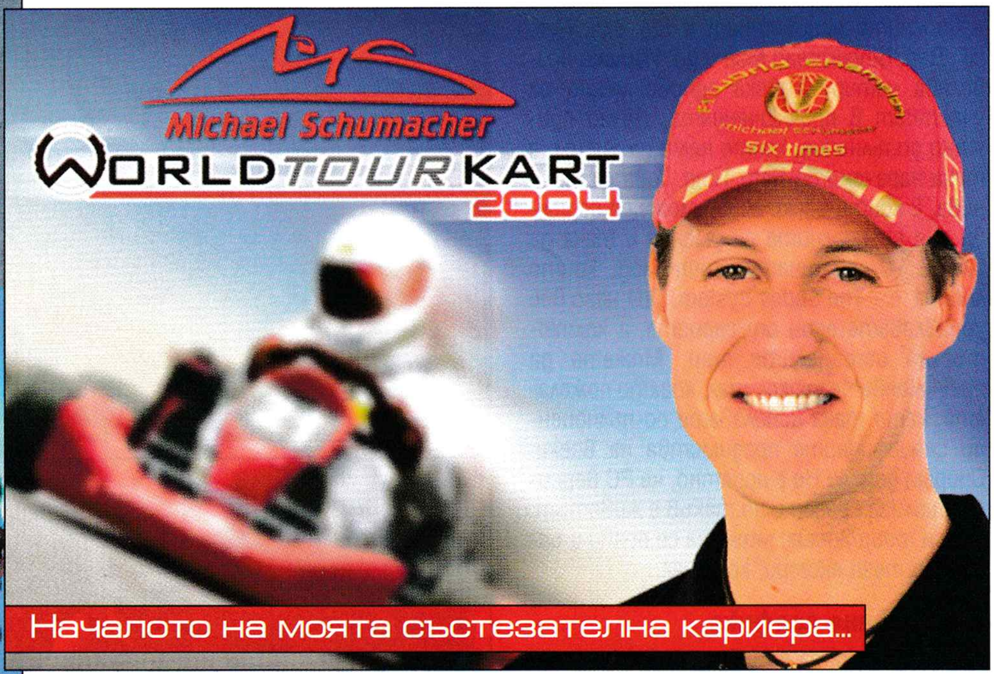
Internet club 35
Комфортна обстановка
Pentium 4 на 1.8 GHz, GeForce 4, монитори Samsung 17"
цветен и черно-бял печат, сканиране и други компютърни услуги
Бърз интернет
96 компютъра
Студентски град, бл. 35
тел. 624251, e-mail: club35@club-35.com, http://www.club-35.com

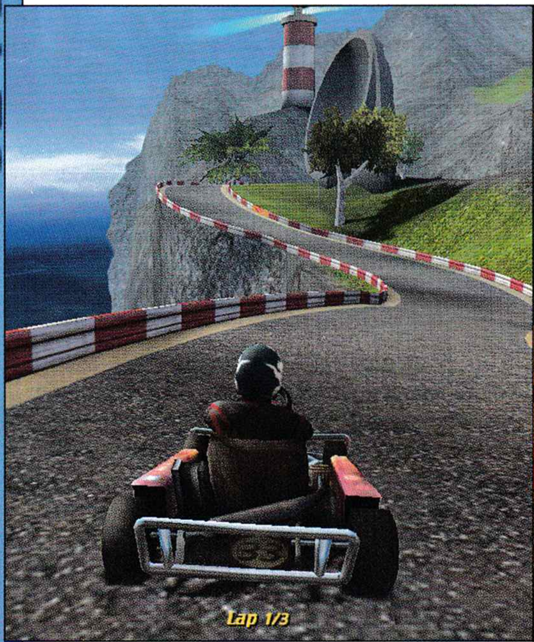
ТАЛОН
Internet club 35
плащаш 1...
играеш
2 часа
Студентски град, бл. 35
тел. 624251, e-mail: club35@club-35.com
http://www.club-35.com

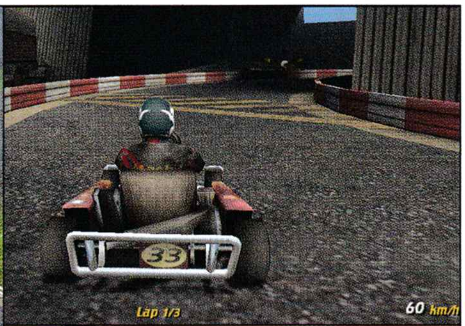
Забелязали ли сте, че продълженията на няколкото добри спортни игрици излизат по едно и също време всяка година? Изключенията от правилото са малко. Едно от тях е не толкова известната, но прилична серия Michael Schumacher World Tour Kart. Е, учудващо (поне за мен), както всяка година – и в настоящото дванадесетомесечие излезе съвсем нова и прясна геймка – MSWT Kart 2004.

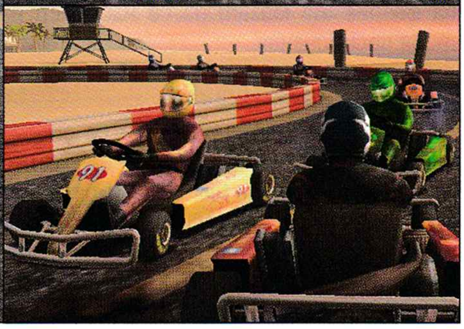
Kart

Както, предполагам, можете да се досетите, въпросното чудо обхваща онази част от картинг-състезанията, през която са минали множество от великите пилоти в ранните си и невинни години. В случая, както при повечето подобни игри, основната мотивация за геймене е съставена от два елемента. Номер едно: победи генерираните от щайгата колички. Номер две – отключи скритите бонуси. В общи линии схемата е издържана добре и ако някой спада към категорията на малко по-вманиачените четириколесни фенове, спокойно може и да се захване напълно сериозно с предложеното.









Режимите на джиткане, които ви се предоставят, са няколко. От една страна, играчът може да се състезава сам със себе си за време, може да се бори с компютърно контролираните опоненти, да прави кариера или да се гони с няколко от живите си дружки в локална мрежа или Интернет. Друг характерен елемент в този раздел, който се забелязва още от началото, е, че играта съдържа приятно количество писти. На практика обаче всички са силно измислени и не отговарят много на реално съществуващите по-известни картинг трасета.

Upgrade

Едно от значителните подобрения в епизод 2004 спрямо предните серии е (поне според авторите) доизкусуреният изкуствен интелект. За съжаление резултатът от новите AI напъни са ужасно досадни, още по-безупречно и машинално каращи индивиди.

Допълнителен и малко по-неприятен ефект, който може да се открие в геймката, е номерът с отъркването в стените и конкуренцията. За разлика от някои други автопроизведения, където при странични сблъсъци се губи лека част от скоростта и боята, в MSWT Kart 2004 возилата спират почти тотално, когато се докоснат до нещо. Все едно, че някой е навапцал всички оградки и брони с чудовищно лепило. Като резултат доброто хаотично каране с изблъскваници изпада в тотална немилост.

CNN Live

Графиката и звукът на новата игра са сравнително приемливи и влизат напълно в границите на очакваното. Всичко е леко посредствено, като тук и там се среща по някой друг добър детайл. За съжаление авторите не са проявили кой знае колко въображение, част от околностите на пистите и самите картинги са разкрасени с определен вид класически кичозни елементи. Дори някои от „по-оригиналните" шукаритети изглеждат като нещо отдавна видяно, чуто и приложено на хиляди други места. Може би единственото позабележително нещо във визията на геймката е лицето на усмихнатия Шумахер, показващо се при зареждането на състезанията.

Всъщност настоящата игра не е лоша, но и нещо особено. Ако сте сред маниаците на тема пилоти на ферари или картинг, можете да я поджиткате на спокойствие. В този случай MSWT Kart 2004 ще ви се понрави.

Сергей Ганчев

АВТОСИМУЛАТОР

графика	🟥🟥🟥▨🟦🟦	1 CD
звук	🟥🟥🟥▨🟦🟦	
геймплей	🟥🟥🟥🟥🟥🟦	
общо	🟥🟥🟥🟥▨🟦	
издател	Bigben Interactive S.A.	
сайт	http://www.msworldtour.com	
хардуер	Pentium 500 MHz, 256 MB RAM	
	64 MB 3D Video, Windows All, DirectX 9	
платформа	PC	

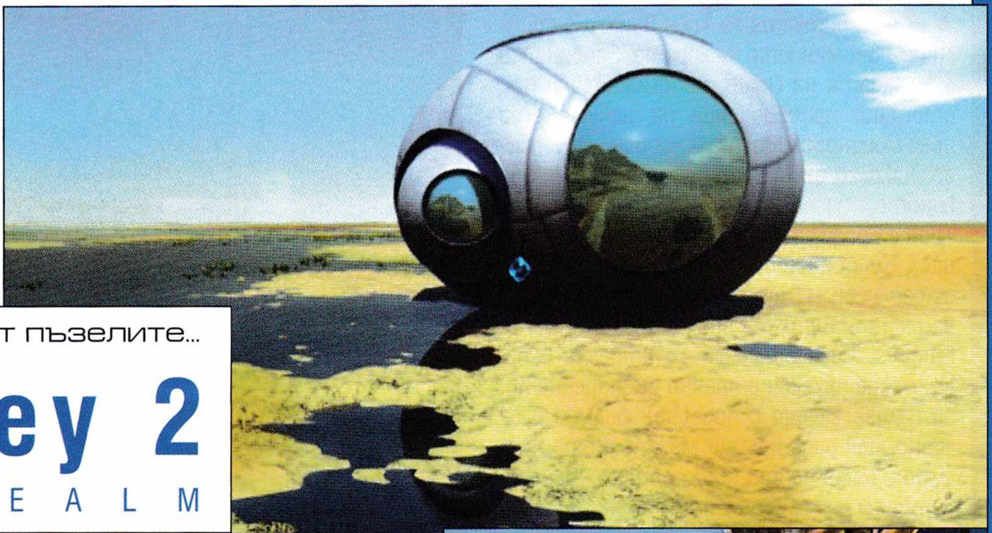
Internet club 35
ТАЛОН
плащаш 1...
играеш
2 часа
Студентски град, бл. 35
тел. 624251, e-mail: club35@club-35.com
http://www.club-35.com

Когато бъговете са повече от пъзелите...

Crystal Key 2

THE FAR REALM

Традициите са важно нещо. Или поне според създателите на куеста Crystal Key явно е така. След като пуснаха на пазара първата игра от поредицата, стана ясно, че бъговете в техния куест са повече от пъзелите. Очевидно реакциите на оплакващите се критици и геймъри обаче не са размекнали особено много разработчиците и те са решили отново да изпробват доколко издръжливи на дразнение са феновете на играта, а компютрите им – на рестартиране. Crystal Key 2 демонстрира многообразието на начините, по които може да се скапе една игра – след анимация, при зареждане на save, а за съжаление и съвсем непредвидимо в отделни моменти. Освен това понякога курсорът „се обърква" и посочва, че дадени действия могат да се извършат, а те не могат. Понякога пък играта „забравя" да стартира дадена анимация.



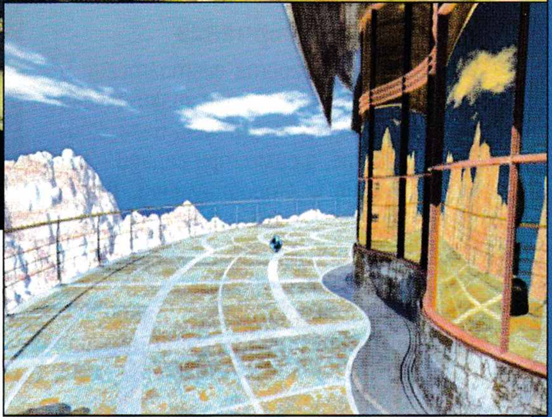
Дразнещ е и моментът, че Crystal Key 2 е убийствено статична. Резолюцията е 800 x 600. Графиката е слаба.... хилава... направо анорексична. По време на диалозите човечетата, с които си говорите, движат устните си съвсем леко с еднакви движения сякаш мазно казват „cheeeeeeeeeeeeese" през цялото време. Разкривената наподобяваща усмивка гримаса, която би трябвало да представлява изговаряне на различни думи, е монотонна и досадна, разнообразена е от мигането на човечетата. Обаче някой трябва да каже на авторите, че това не променя нещата с устата и синхрона или по-скоро отсъствието му с изговаряните думи.

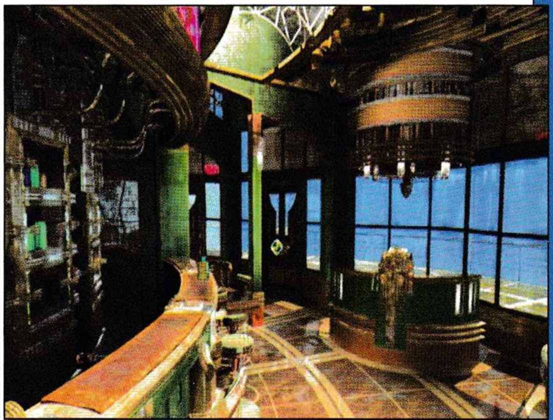
За щастие

играта има и достойнства

които да ни покаже, освен гореспоменатите. Историята, която има допирни точки с първата част, е интересна. Злокобна сила е омагьосала душите на всички жители на Evany. Единствено Call (вашето момче) не е подвластен на това магнетично видение, което като болест се просмуква в хората и изцежда мисълта от главите им, оставяйки кухи обвивки, сенки на човешки същества. Енигматично момиче се появява от мрака. Тя иска да ви каже нещо, да ви предупреди... Но зад нея изникват още фигури. Те я отвеждат. Остава само електронен дневник, който тя изпуска на земята. От него добивате бегла представа за случващото се на планетата. Сред руините на футуристични сгради виждате портал, чрез който преминавате в друг свят. Ако трябва да сме точни, по-късно можете да преминавате дори в три междугалактически свята. Ще посетите остров на роботи, пустиня, стъклените кули на Merari, древен морски народ, който се бори срещу Balial...

Играта наподобява по нещо на Myst. Няма твърде много диалози. Уви, поне частта, която аз изиграх, нямаше и почти никакви пъзели. Да не говорим за нещо сериозно. Основното, което ми се налагаше да правя, е да се придвижвам с най-различни приспособления напред, назад, нагоре, надолу, по суша, въздух, вода.... А най-отчайващото е, че няма и кой знае какво за обикаляне и ориентиране. Гледате си красивата (за преди няколко години) графика и се кефите на живота, докато хората от планетата, която сте изоставили, се побъркват още повече. И въпреки че играта си има доста минуси, на човек някак си му е вътрешно и го човърка да продължи да гейми, за да разбере какво се случва накрая с тези хора.





Докато се мъчите да разберете отговора

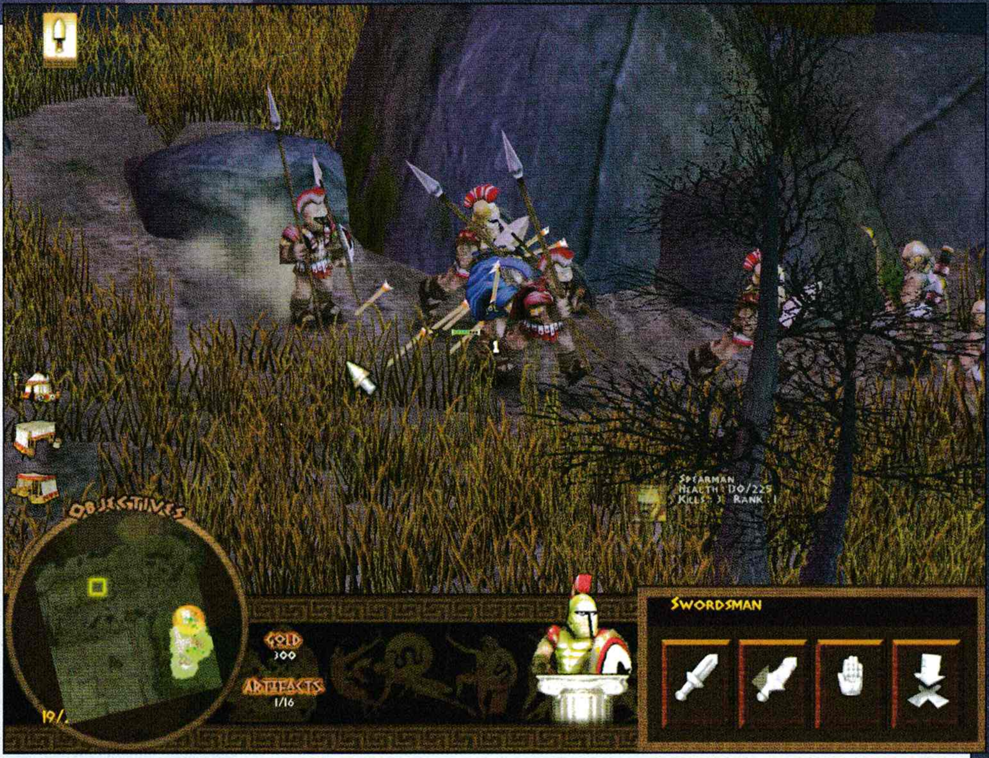
на този жизненоважен въпрос, ще преминете през 47 места, разположени в 10 местности, които съществуват в трите реалности. Много ми хареса въображението, с което са замислени световете. Готино е, защото има адски разнообразни местенца – ръждясали изоставени сгради, потънали в сивота, блатисти води, наподобяваща джунгла растителност и зеленина, пустинен пейзаж, величествени скали, несиметрични стъклени постройки, които блестят в опростени форми... Ще добавя само, че в Crystal Key 2 играете от името на двама герои. Това при положение, че отделите достатъчно време на тази игра, за да видите кой е вторият персонаж, разбира се... :-)

Лили Стоилова

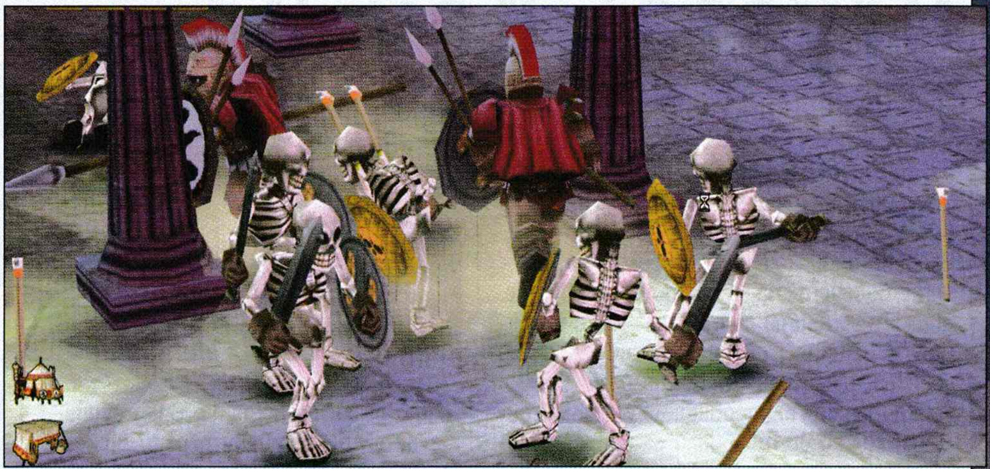
QUEST		
графика	■■■□□□	2 CD
звук	■■■◧□□	
геймплей	■■◧□□□	
общо	■■■□□□	
издател	The Adventure Company	
сайт	www.adventurecompanygames.com	
хардуер	Pentium 600 MHz, 64 MB RAM	
софтуер	Windows 98/ME/2000/XP , DirectX 8.1	
платформа	PC	

BATTLE FOR TROY

Бидейки едно от най-епичните събития в историята на антична Гърция, битката за Троя винаги е привличала вниманието на хората. Започвайки с Илиадата на Омир, продължавайки със стотици произведения на изкуството през Средновековието и особено Ренесанса, няколко десетки филма от зората на киното, та чак и до днес (включително Троя с Брад Пит, който скоро се появи и у нас). Въпросното събитие присъства и в много игри на историческа тематика – на мен първите ми спомени са от Age of Empires. Сега си имаме и отделна игра. Изглежда някакси странно съвпадението, че излиза заедно с поредния филм. Но за лично моя радост май между двете продукции няма почти нищо общо, освен събитията и тематиката.



Спомняте ли си хубавата Елена?



Троянчета и гърченца

Концептуално играта е стратегия в реално време, но е по-скоро тактически ориентирана. Нямате огромни бази, които да развиввате, а само три сгради – казарма, конюшня и строителница. Всяка от тях произвежда даден тип единици и стига да имате нужните ресурси, можете да си построите колкото си искате от тях. Икономиката ви се върти от златото – т.е. от това, което намирате след преджобване на труповете на врагите, разхвърляно на купчинки по картата, и от градовете. Самите вие не можете да строите градове. На всяка карта обаче има 4 селища, които можете да завладеете и да си осигурите сигурен, но бавен поток на злато от всеки. Колкото повече владеете, толкова повече мангизи за вас и по-малко за лошковците.

С парите си тренирате армия, ограничена до 25 говеда. Ще получавате фиксиран брой лечители в началото на всяка мисия и евентуално герой. Останалите сили сами решавате какви да са. Имате копиеносци, стрелци, мечоносци, сержанти, конници, инженери (безценни, ако трябва да превземете крепост – могат да издигат стълби по стените ѝ) и катапулти. Всички юнити трупат експирънс с течение на времето. В края на мисията можете да вземете със себе си за следващата тримица ветерани. Почти всяка единица има специално умение, което изпълнява от време на време – копиеносците например могат да хвърлят копията си, мечоносците се засилват и блъсват със щита си опонента, поваляйки го на земята. Стрелците могат да изстрелват запалителни стрели и т.н. Свещениците, освен че са способни да лекуват абсолютно всичко (включително и сгради), могат да пускат някоя от двете магии, които намирате из картата – Вратите на Хадес, призоваваща 5 скелета и Огледалото на Атина – правещо юнитите ви неуязвими за известно време.

RTS		
графика	■■■■■□	1 CD
звук	■■■□□□	
геймплей	■■■■□□	
общо	■■■■□□	
издател	Zono/ValuSoft	
сайт	http://www.valusoft.com/	
хардуер	Pentium 600 MHz, 128 MB RAM	
софтуер	Windows All, DirectX 9	
платформа	PC	

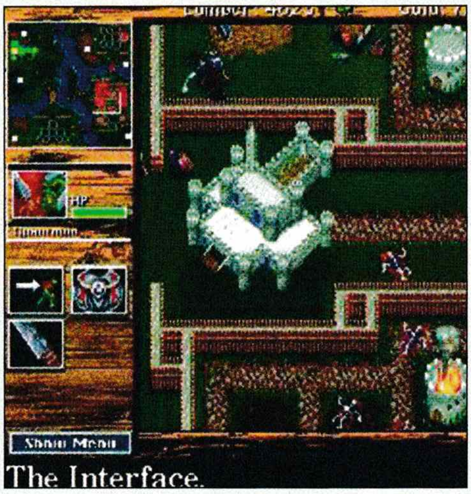
Геймплей

Истинското предизвикателство на играта е в самото ѝ начало – тогава найчесто сте с шепа войници и трябва да си пробиете път до първото селище, за да си осигурите парички. Оттам нататък следва обикаляне на картата в опит да изконтролирате всички села, за да можете да съберете достатъчна армия за финалния удар. Всичко е малко в стил King of the Hill – който най-дълго е контролирал ресурсите, взема победата. Самите мисии варират – ще трябва да отбранявате крепостните стени на Троя или да ги превземете, ще трябва да търсите артефакти или да освобождавате герои. Всичко звучи много добре, но има и няколко черни петънца. Наистина графиката е доста добра, но изглежда малко... хммз, детска. Освен това AI-то на половината ви персонал е на базисно ниво, разликата между троянците и гърците е само в скиновете на юнитите, а и играта на моменти става досадна. Иначе е доста добро непретенциозно заглавие, което можете да използвате за подготовка за контролното по древногръцка митология. :)

Георги Панайотов

Откъде тръгна всичко...

WARCRAFT
ORCS & HUMANS



LUMBER: 0 GOLD:

LUMBER: 200 GOLD: 1

Преди точно десет години жанрът на стратегиите в реално време едва-едва прохождаше. Щастливците с компютър вкъщи бяха малцина, а тези с Pentium процесори – още по-малко. Вече имахме представа какво е Дюн, а се задаваше и следващият хит на Westwood, наречен Command&Conquer. Точно тогава близърдци без много шум пуснаха играта, която постави опорна точка в историята на гейминга и ги изстреля към сегашния им статус на безспорните майстори в жанра.

Орки и хора

Може би по-младите от вас не могат да си представят стратегия без герои, без double click селекция на групи, без подгрупи. Можехте да контролирате до четири единици едновременно, използвайки сложна комбинация от клавиши, за да ги изберете. А и всички команди се дават ръчно – иди еди-къде си, атакувай едикого си – всичко това ставаше с бутоните в десния панел на екрана.

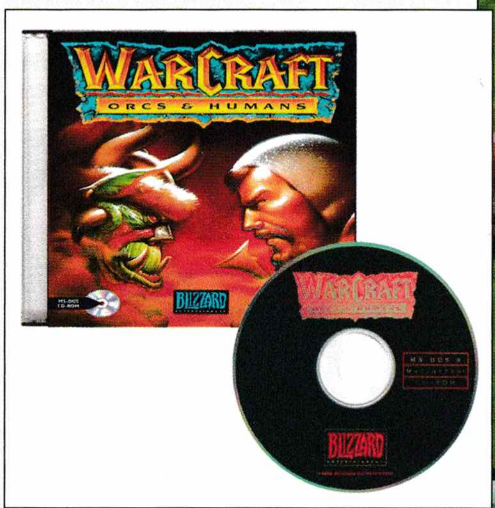
И въпреки това играта бе революционна за времето си в много аспекти. Имате нужда от ферми, за да произвеждате повече войски, можехте да строите повече от една казарма и да тренирате по няколко юнита едновременно. За първи път в стратегия имаше RPG подобни мисии, където не можете да тренирате нови войски. И всичко това на фона на сюжета за великата война между зелените гадове и имперските войски. Първите представени от традиционния подбор от грунтове, копиеносци (троловете влизат в действието едва във втори епизод), магове, призоваващи скелетчета от телата на загиналите, и демони. Вълкоездачите бяха основната ви ударна единица и често влизането с няколко от тях във вражата база означаваше победа.

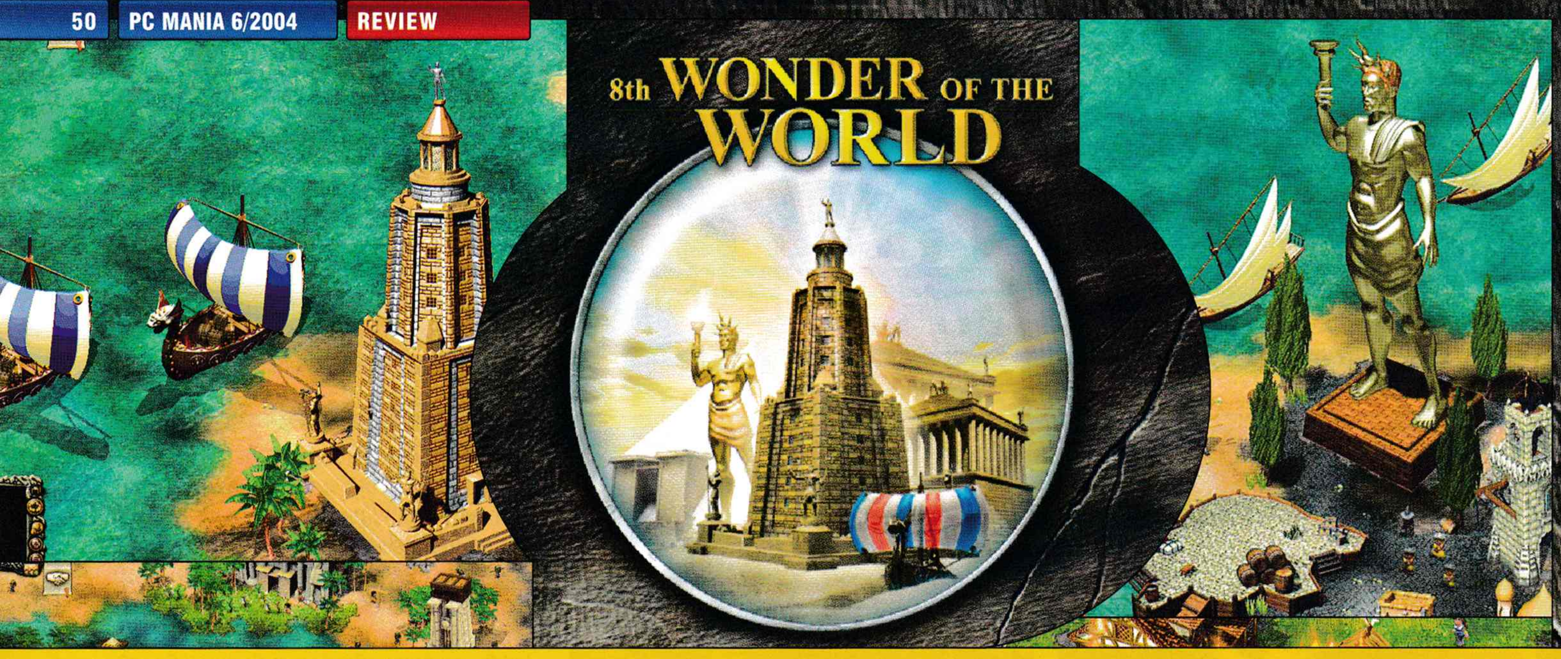
Хората пък, от своя страна, още не се бяха срещнали с елфите и джуджетата. Така в бойните им редици влизаха пехотинци, рицари, арбалетчици и магове, призоващи водни духове. WarCraft 1 е първата и единствена игра от серията, в която можехте да обградите селището си със стени, а за да построите каквато и да е сграда, трябваше да прокарате път до нея. Както и сами виждате,

от днешна гледна точка

играта не е нищо особено, но за мен и много други тя беше събитие, което витаеше в главите ни нон стоп. Дори когато ни изритваха, за да ходим на училище, фентъзи светът на орки и хора не излизаше от съзнанието ни, рисуваха се по задните листове на тетрадките карти всякакви зелени човечета с брони и брадви се брояха миговете до момента, в който се прибирахме и потъвахме отново в магията на Blizzard. Естествено, както става и сега, хората се разцепиха на два блока, давайки фенското си възхищение на War или C&C. В крайна сметка обаче орките надвиха Братството на NOD. Последва и втората част в нея графиката бе SVGA, което беше една огромна стъпка спрямо предшественика. Единиците вече не бяха изградени от няколко пиксела на кръст (тогава нямаше дори полигони :)), битката се пренесе от сушата и в морето, троловете налазиха в оркските редици... И отново всички имахме проблеми с класната и неизвинените отсъствия. Както виждате, за 10-те години, откакто поредицата съществува, интересът към нея не спада, дори напротив. Сега има три игри от поредицата, а четвъртата може би вече си изтрива краката, преди също да влезе в домовете ни. Има книги, ролеви игри... От една оригинална идея на геймфирма с много усет към качеството и късмета се роди легенда, култ, поколение (както искате го наречете), който даде много мощен шут в развитието и масовостта на жанра. Понякога е добре да си спомняме откъде е тръгнало всичко.

Георги Панайотов





8th WONDER OF THE WORLD

Викингите трябва да спасяват света... отново...

Когато видях диска с надпис "8th Wonder of the World", веднага си помислих: това е някакъв тест, на новаците винаги им дават скапани игри. Оказа се, че съм се излъгал – това е една доста интересна стратегия, наследник на поредицата Cultures, в която е заложено най-вече на комплексния геймплей и задълбочения микромениджмънт.

Легендата за Осмото Чудо

Играта поставя под ваше командване група викинги, които, за разлика от общоприетото разбиране, са миролюбив народ, който не обича неприятностите. Един ден обаче Злото се появява отново – отначало тихо и незабелязано. Единственото, което може да го спре, е обединената сила на Осемте чудеса на света. Проблемът е, че повечето от тях отдавна са разрушени по една или друга причина. И така, вашите викингски поданици поемат на път, за да възстановят величествените съоръжения и така да се справят със Злото веднъж завинаги. Честно казано, историята не е страшно оригинална, но не е и откровено тъпа.

Но по-важната част от играта се състои в

микромениджмънта

Ще ви се наложи да се занимавате с почти всички аспекти от живота на поверените ви викинги. Ще им давате професия, ще ги настанявате в къщи, ще ги храните, ще ги жените. Дори ще можете да им сменяте имената и да им нареждате да си имат деца, като междувременно строите сгради и водите военни действия на два фронта. :) Освен професия трябва да определите работното място на всеки викинг и да го оборудвате с инструменти (респективно – оръжия, ако става дума за воиници) и обувки... Всеки работник трупа опит и след време може да заема нова, по-престижна длъжност (например фермерът може да стане мелничар, а после – пекар).

Няма да е зле да построите и къщи за поданиците си, където те да спят и където жените им да готвят храна. Самите постройки са няколко вида, всяка с различна "вместимост". Жилищата могат да бъдат обзавеждани, работилниците – ъпгрейдвани и т.н....

Всичко това е интересно, но от него следват поне два мейджър проблема. На първо място в по-напреднал стадий на играта просто не можете да се занимавате с всичко, а автоматизацията не е достатъчна. Второ – въпреки цялата си сложност, 8th Wonder of the World на практика не предлага НИЩО ново в сравнение с предшествениците си. Всичко това вече сме го виждали в Northland, дори преди това в Cultures 2. Играта се разпространява като отделно заглавие, но според мен това е напълно неоснователно. Едва ли ще останете страшно доволни и от

техническите характеристики

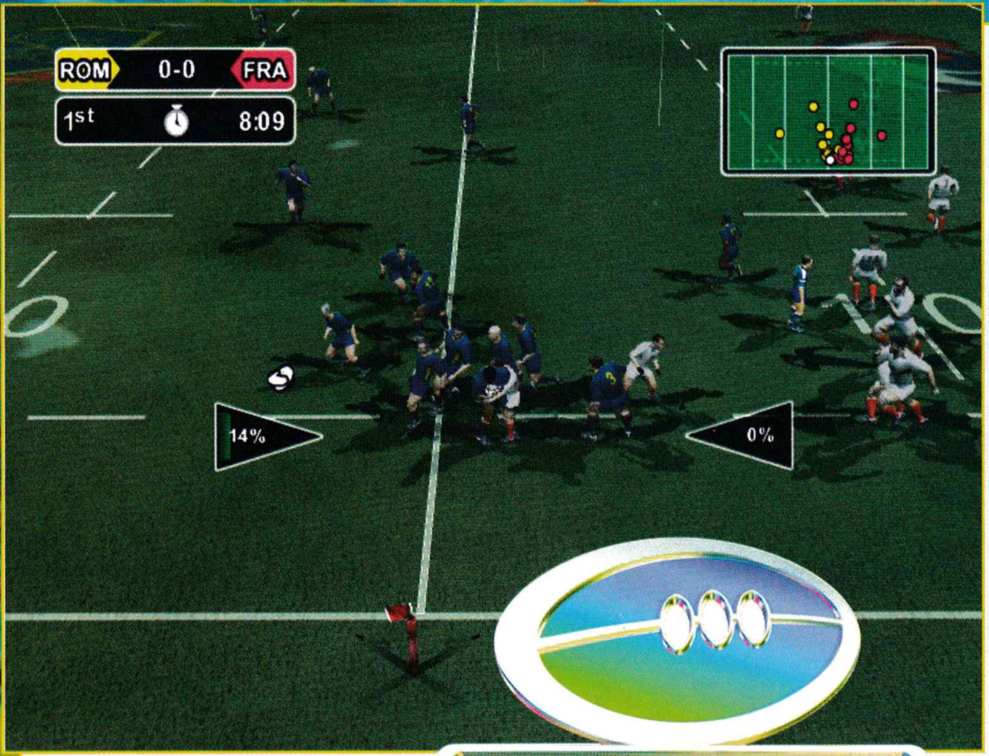
На сайта на играта пише, че графиката е "правена с любов", но за съжаление това е единственото и достойнство. Шарените цветове и миловидните човечета не изглеждат грозно, но енджинът е вече доста остарял. За звука – или добро, или нищо. В нашия случай – нищо. Има няколко музикални теми, на които обаче лично аз не обърнах никакво внимание, докато играех. Любопитно е, че викингите ви говорят на викингски – не че го правят особено често, но е интересно като замисъл.

Моето лично мнение е, че тази 8th Wonder of the World ще ви бъде интересна, но само ако не сте играли някоя от предишните в поредицата. Най-сериозният недостатък не са графиката или звука, а липсата на иновации. Стига толкова "още от същото", господа от Funatics. А уж сте германци, един толкова педантичен народ...

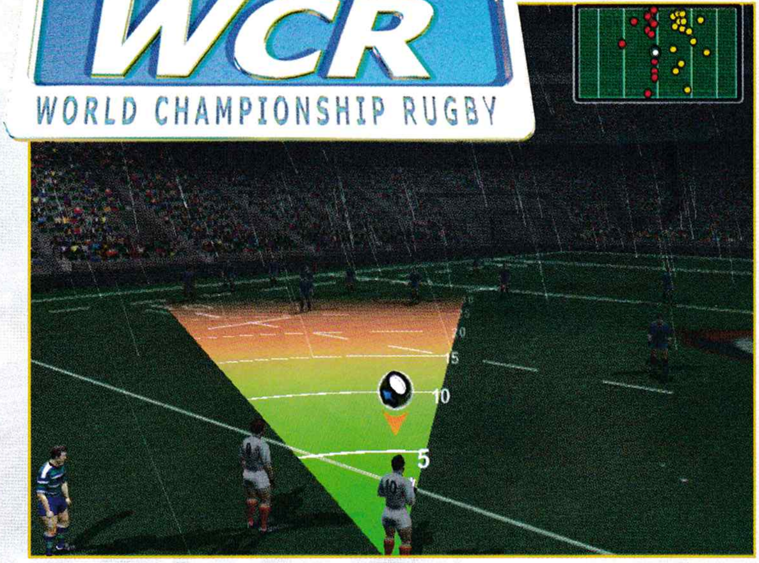
Пламен Димитров

REALTIME STRATEGY

графика	■■■■□□
звук	■■■■□□
геймплей	■■■■■□
общо	■■■■◧□
	1 CD
издател	GMX Media / Funatics Software
сайт	http://www.gmxmedia.net/8thwonder/
хардуер	Pentium 500 MHz, 128 MB RAM
софтуер	Windows 98/ME/2000/XP, DirectX 8.0
платформа	PC



WCR WORLD CHAMPIONSHIP RUGBY



Запознайте се с най-мъжкия спорт

Може би повечето от вас нямат предст би. Разбира се, то не е развито подобно на повечето популярни у нас спортове. Но важното е, че все пак го има и макар и бавно, се развива. Има дори и републикански шампионат, който се провежда всяка година. Съществуват и отбори, които спорят за първите места, и играчи, които възприемат този спорт като начин на живот. Имаме си дори и ръгби-федерация. Но, както сигурно предполагате, тя не прави почти нищо полезно. Имайки предвид развитието на геймърството, появата на игра като World Championship Rugby е чудесна предпоставка за запознаването на нови хора с този спорт.

Ръгбито е много интензивна игра, в която стратегическите умения на отборите имат огромно значение. Всичко зависи от прилагането на заучени положения, надлъгването на противника и добре изготвената стратегия. През цялото време напрежението е огромно и всяка малка грешка може да струва много на отбора. Това прави пресъздаването на този спорт в компютърна игра малко трудно. Още по-трудно е подобна геймка да се играе от хора, които не знаят правилата. Затова ще се опитам накратко да ви запозная с основните принципи на този спорт.

Какво представлява ръгбито?

Целта е топката да се положи в противниковото точково поле, намиращо се зад линията, която образуват високите врати в края на игрището. Другият начин да се отбележат точки е чрез прецизен шут във вратата, което обаче се прави по-строго определен начин. Не можеш просто да ритнеш и да отбележиш. Залагането на топката в точковото поле носи пет точки. Отборът, заложил топката, има право да изпълнява и удар към вратата, който, ако е успешен, ще донесе още точки.

Другите по-интересни моменти в играта са схватките, изпълняването на тъчове и началните удари. Целта при схватката е да избутате противника, да вземете топката и възможно най-бързо да я подадете на диагонала. При тъчовете ситуацията е почти идентична. Трябва да надскочите противника, да вземете топката и да я подадете на диагонала. Началният удар се изпълнява чрез шут дълбоко в противниковото поле. След удара целият ви отбор трябва да притисне противника и да спечели пространство.

Диагоналът, за който споменах, може да се приеме като нападателното звено на отбора. Това са няколко човека (в зависимост от вида ръгби и стратегията на отбора), които са подредени в диагонал. Обикновено те осъществяват атаките. Причината, поради която играчите се подреждат в тази конфигурация, е, че в ръгбито подаването напред е забранено. Топката може да се подава само назад. Когато отборът ви е в нападение, се образува диагонал, а когато трябва да се брани, играчите ви трябва да са на една линия, за да могат едновременно да притиснат противниковите състезатели и те да нямат на кого да подадат.

По същество

World Championship Rugby е прекрасна игра, която пресъздава този спорт максимално добре, барабар с всички негови тънкости. Якото блъскане и размазване на противниковите играчи никога досега не ми е доставяло подобно удоволствие. Геймката разполага с чудесна визия, голямо разнообразие от отбори (двадесет бройки), играчи и турнири, в които да се състезавате. Всичко е на много високо ниво. Изкуственият интелект на играчите е добър и всеки мач ще качва адреналина ви на макс. Има само един малък проблем – за начинаещите е почти невъзможно да постигнат победа. Пак казвам: за хора, които не са запознати с този спорт, ще е много трудно да се преборят с World Championship Rugby. Утешението е, че след като се научите да побеждавате противниците си, няма да можете да се откъснете PC-то. Този спорт е маниакален и зарибите ли се веднъж, трудно ще се отлепите от него.

За финал ще ви кажа, че наистина си заслужава да изгледате някоя ръгби среща по телевизията, да си намерите World Championship Rugby и да се заиграете. В този спорт ще откриете нещо ново и ще разберете, че това е една изключително интелигентна игра, противно на всеобщото мнение у нас.

Асен Георгиев

SPORT		
графика	■■■■■□	2 CD
звук	■■■■◧□	
геймплей	■■■■◧□	
общо	■■■■◧□	
издател	Acclaim / Swordfish studios	
сайт	www.worldchampionshiprugby.com	
хардуер	Pentium 733 MHz, 128 MB RAM 32 MB Video, Windows All, DirectX	
платформа	PC, PS2, X-Box	

HEADOFF DIABLO II

HARDCORE CHALLENGE II: SURVIVOR

От 22 май, в 20 от най-добрите клуба,
участвайте в най-голямата надпревара за оцеляване!

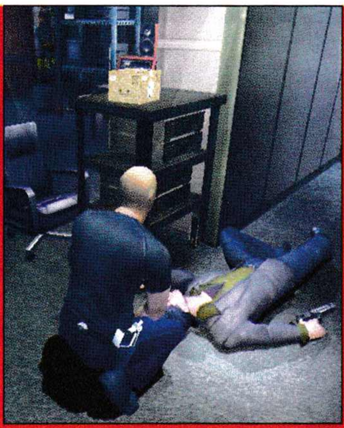
три кръга, 14 големи парични премии,
повече от 10 парични и материални поощрения,
стотици безплатни часове игра

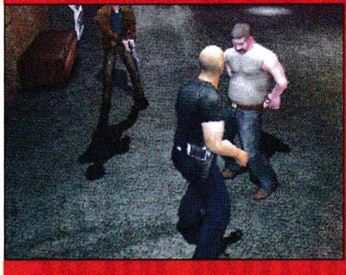
Оцеляват само най-добрите!

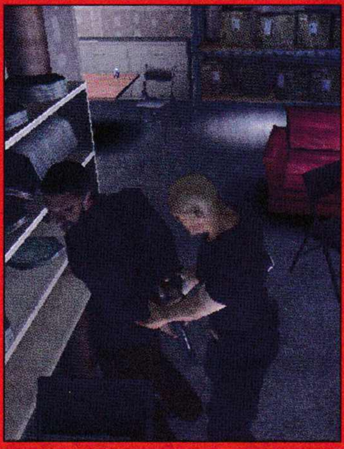
TOURNEY.HEADOFF.COM

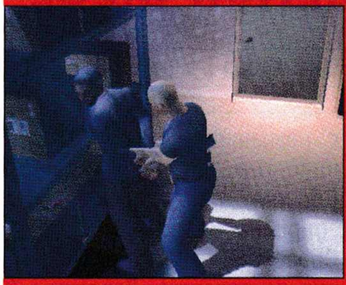
ПОРЕДНА ИГРА ПО ХИТОВ СЕРИАЛ

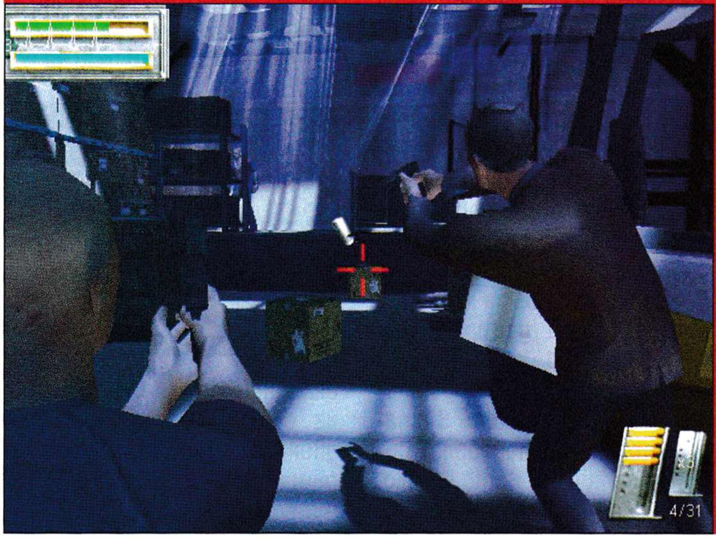
Sammy Studios публикуваха скрийншотове от предстоящата си премиера, кръстена **The Shield**. Играта е създадена в тясно сътрудничество с авторите на изключително успешния едноименен тв сериал. **The Shield** ще включва оригинална система за прицелване и стрелба, а също така и ръкопашни схватки. Засега двата формата, за които е планирана играта, са PlayStation2 и Xbox.











НОВ MGS С ХИДЕО КОДЖИМА

Konami обявиха официално работата по нова Metal Gear Solid игра с работно заглавие **Metal Gear Acid**. Това определено е добра новина, защото към финала на разработката на MGS3: Snake Eater Коджима сан започна все по-често да намеква, че е “уморен” от поредицата. Още по-интригуваща е забележката, че става въпрос за “изцяло нова игра в поредицата”, каквото и точно да означава това. Единственият проблем за нас българите е, че става въпрос за игра PSP, преносимата конзола на Sony.

ZELDA ЗА ВЪЗРАСТНИ

Първоначалните разочарования от драстичната смяна на графичния стил на поредицата Zelda не попречиха на **Legend of Zelda: The Wind Waker** да се превърне в безспорен хит. Nintendo обаче явно през цялото време са имали “едно на ум”. В рамките на тяхната E3 пресконференция на присъстващите е била показана нова версия на Zelda с един (както твърдят всички) много реалистично изглеждащ Линк. Били са демонстрирани битки и решаване на пъзели, при това с графика, накарала мнозина да се плеснат по челото. Засега единственият коментар на Nintendo относно премиерата е бил – “скоро”!

СНЕЙК СТАВА КОМИКС ГЕРОЙ

Konami и IDW Publishing са сключили договор за издаването на комикс, базиран на Metal Gear Solid. Първият брой на комикса трябва да се появи през септември в Щатите. АшлиУуд и Крис Оприско са били определени съответно като главен художник и главен сценарист. Ууд е илюстратор със световна слава, работил вече по поредицата Spawn. Оприско пък е един от сценаристите на тв сериала “Crime Scene Investigation”.

PLAYSTATION2 ЗА 149 ДОЛАРА... В ЩАТИТЕ

Sony се решиха на **ново намаление на цената** на своята игрална конзола. Не на последно място причина за това е натискът от Microsoft and Nintendo, които вече се решиха (за пореден път) на тази стъпка. Вследствие от аналогично намаление през последните няколко месеца Xbox се продаваше в Щатите дори по-добре от PlayStation2. Срещу въпросните **$149** потребителят ще получава пакет, включващ (освен конзолата) и мрежов адаптер за онлайн игра и пълната версия на играта ATV Offroad Fury 2. Засега не е ясно дали (или по-скоро кога) намалението ще засегне и европейския пазар.

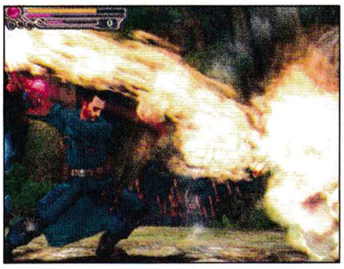
XB
PS2
GBA
GC

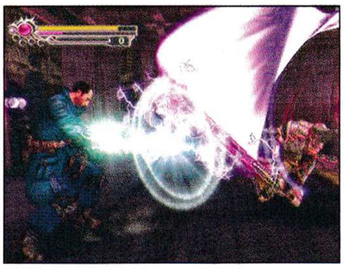
ONIMUSHA 3: DEMON SIEGE

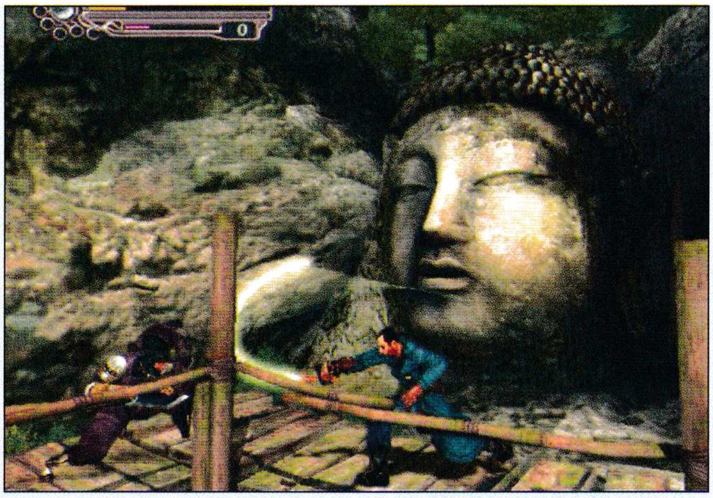
РЕЙТИНГ
95/100

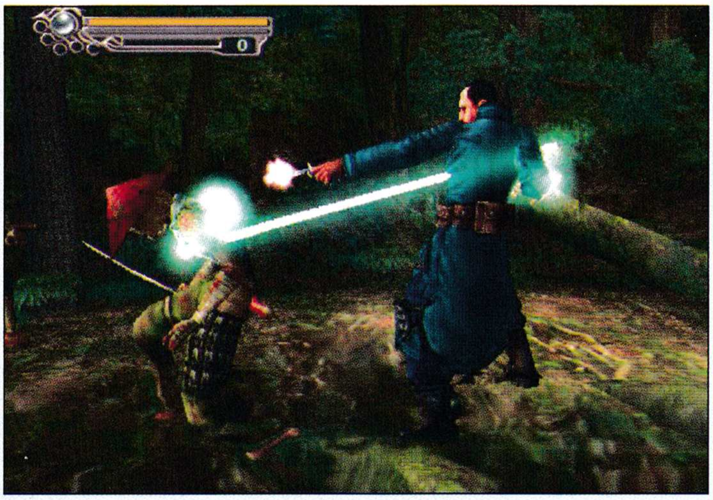
издател: **EA** | създател: **Capcom** | жанр: **Action** | европейска премиера: **09.07.2004**

Capcom преминаха през тежки времена напоследък (с толкова прекратени проекти в напреднал стадий, най-вече заради незадоволителните продажби на "хитове" Devil May Cry 2 и Game Cube изданията на Res Evil), но това явно не сломи вярата им в Onimusha. И слава богу, защото третата (и последна, ако се вярва на Capcom) игра с това име е не само най-добрата в поредицата, но и една от най-добрите PS2 игри въобще. Създателите й за пореден път дръзнаха да променят почти всички ключови елементи, превърнали предишните две издания в хит, в старанието си да подобрят съвършенството. Като начало, както сигурно вече сте разбрали, графиката на Onimusha 3 за пръв път е изцяло тримерна. Сбогом на пререндваните (разбирайте – "нарисувани предварително") декори с незначително или никакво ниво на интерактивност. Сбогом на объркващата, "дървена" понякога камера. Сбогом на ограничено движение на героите. Вероятно в пряка връзка с това е и въвеждането за пръв път на изцяло аналогово (с левия стик на геймпада) управление на движението на героя. За завръщането на Саманосуке като едно от главните действащи лица, и дебюта на Жан Рено в света на видео игрите (в ролята на френския полицай Жак Блан) вероятно също вече сте научили. Онова, което може би не знаете, е, че Саманосуке ще трябва да се бори със злия изобретател Гилденстерн... в настоящето и по-специално в съвременна Франция. В същото време Блан (Жан Рено) ще трябва да рита задници в средновековна Япония. За историята, разбира се, няма да ви кажа нищо повече. Сещате се защо. Колкото до самия геймплей – той е осезаемо по-екшън ориентиран от този на предишните две игри. Странната на моменти система за размяна на предмети и съдействие с "неиграемите" персонажи, въведена от Samurai's Destiny, е била жертвана в името на далеч по-изчистен и елегантен модел. Т.нар. "RPG елементи" на поредицата са запазени почти непроменени, в смисъл, че Саманосуке отново ще може да ъпгрейдва оръжията си по познатия вече начин. Като цяло, въпреки немалкото къде по-дребни, къде по-сериозни нововъведения, Demon Siege създава просто усещането за нова и по-добра Onimusha, в която дори пропусналите второто издание ще се почувстват повече от комфортно. О, да, уводната анимация! Гарантирано не сте виждали нещо подобно до момента. Преди да си пуснете играта, просто седнете удобно и подпрете брадичката си с юмрук. Не за друго, а за да не тупнете по задник, а ченето ви да не тракне в пода. Без майтап!









XB
PS2
GBA
GC

SYPHON FILTER: THE OMEGA STRAIN

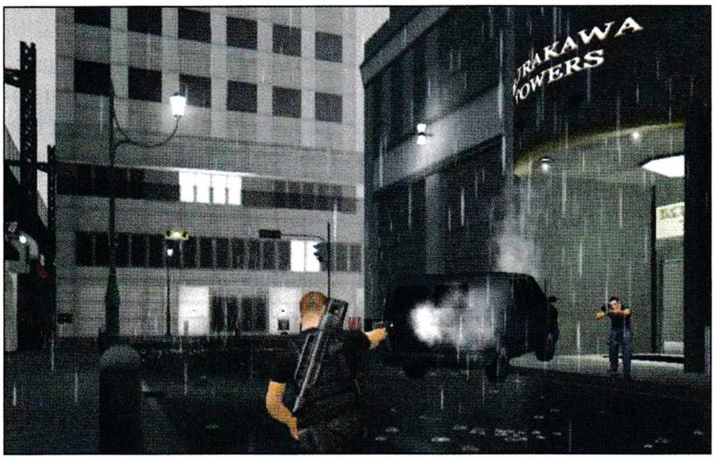
РЕЙТИНГ
60/100

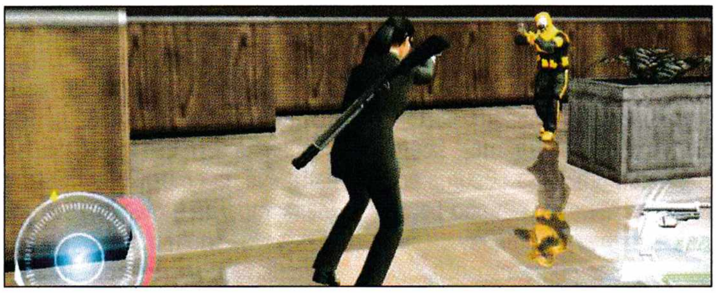
издател: **SCEI** | създател: **SCEI** | жанр: **Action** | европейска премиера: **28.05.2004** | играчи : **1-4 (on-line)**

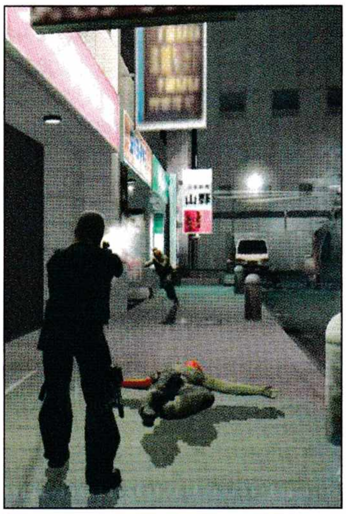
Вече споменах за разочарованието си от Resident Evil: Outbreak. В момента явно всеки PS2 издател се е юрнал да добавя по едно “онлайн”-че на обложката на новия си “потенциален хит”. В онлайн елементите, разбира се, няма нищо лошо. Даже напротив. Кофти е обаче, когато те се включват просто ей-така, заради модата. Още по-лошо е, когато в името на всичко това се жертва сингълплейърът на култови... сингъл плейър поредици! Именно такъв е случаят със Syphon Filter: The Omega Strain.

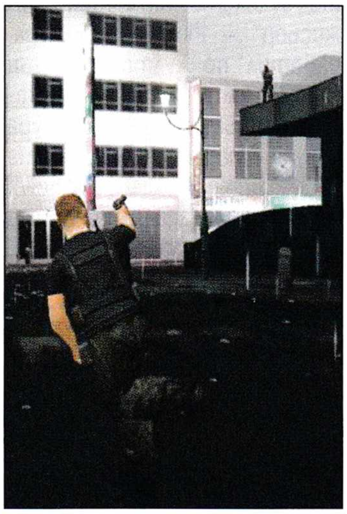
Като начало забравете за добрия стар Гейб Лоуган. В Omega Strain с него ще можете да играете в едно-единствено бонус ниво. Вместо това, в типичен онлайн стил, играта предлага редактор за създаване на ваш собствен агент. (Нещо повече, по-навътре в играта ще можете да спечелите нови дрешки и дори нови татуировки, с които да си играете на Барби с любимия агент). Е, и?! Syphon Filter без Гейб Лоуган е като игра по “Досиетата Х” без Мълдър и Скъли. Но с това проблемите не свършват. Всяко от 17-те нива на The Omega Strain може да бъде изиграно както в сингълплейър, така и в онлайн режим. Дотук, отново, нищо лошо. Защо обаче в сингълплейър вашите противници трябва да “възкръсват” отново и отново? Или казано още по-просто – “гадовете” в The Omega Strain никога не свършват. Като резултат цялата сингълплейър атмосфера отива по дяволите. Все едно, че си на стрелбище. Какво, по дяволите, стана със страхотния дух на предишните три Syphon Filter игри?!!

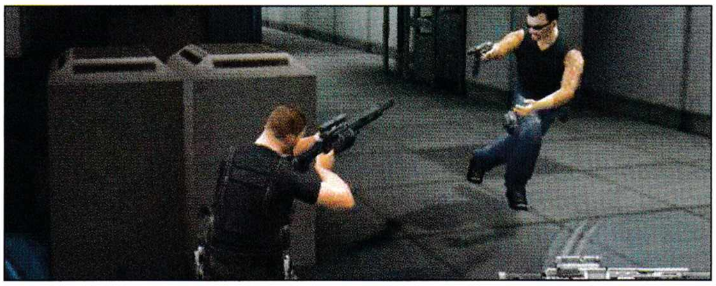
Уви, проблемите не свършват и тук. The Omega Strain дори не изглежда добре. Да кажа, че играта е грозна, би било пресилено, но очевидно много от детайлите са били орязани (заедно с наистина качествените текстури), за да може всичко да върви безпроблемно... онлайн! Е, това вече е прекалено. И за да е пълна картинката, The Omega Strain може да се похвали и с някои издънки, които пък нямат нищо общо с онлайн мераците на нейните издатели. Като например прекалено високата трудност още в самото начало, когато дори не разполагате с приличен арсенал. Или пък факта, че кой знае защо, след като агентът ви бъде убит, това не слага край на мисията, а просто ви връща на последния “check point”. Сбогом автентичност! Сбогом реализъм! Сбогом Syphon Filter???

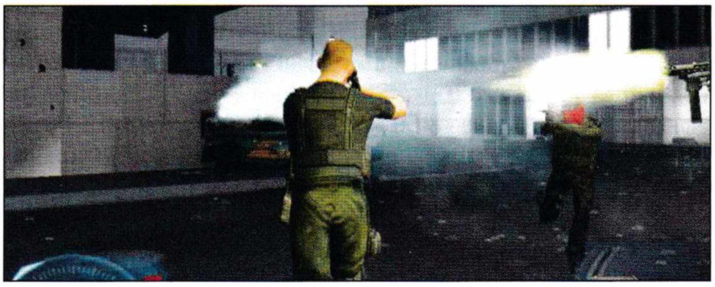


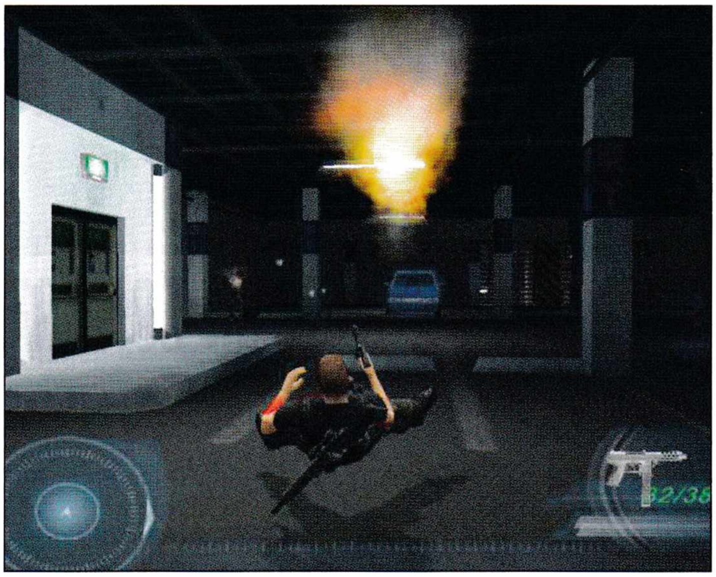












XB
PS2
GBA
GC

DEVIL MAY CRY 3

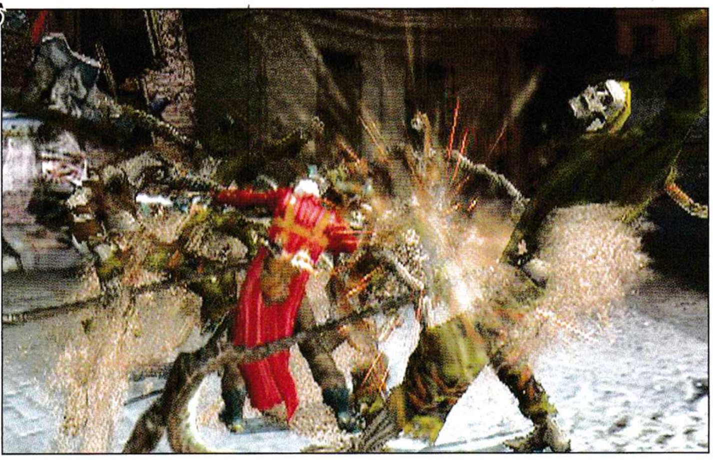
издател: **Capcom** | създател: **Capcom** | жанр: **Action**

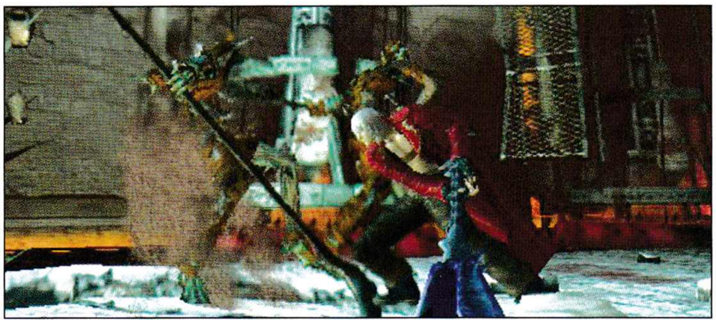
Преди всичко – хвала на Всевишния нов DMC очевидно ще има. Нарочно не използвах определението "продължение", защото историята на Devil May Cry 3 всъщност предхожда тази на първата игра от поредицата. Оказва се, че Данте има брат близнак, кръстен Върджил, който е нещо като негов негатив – т.е. всичко, което е Данте, но с един голям минус отпред. И тъй, Върджил си е наумил да стане нещо като предводител на армията на мрака, която баща му, Спарда (както сигурно помните), е победил някога. Естествено, Данте, който тепърва открива своите специални дарби, е твърдо решен да застане на пътя му.

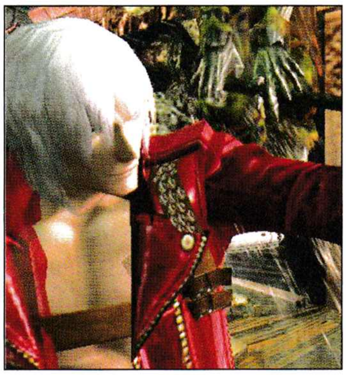
Сред новостите около проекта е името на новия "режисьор" – Рюхей Китамура, работил по култови екшън класики като Versus и The Returner. Освен това Китамура сан е отговорен за in-game анимациите в Metal Gear Solid: Twin Snakes, адаптацията на първия MGS за Game Cube.

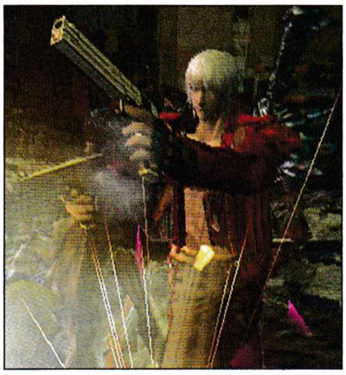
Първите отзиви за E3 демото на DMC 3 са повече от позитивни, като всички са във възторг от началната анимация, създадена с игралния енджин. Аз лично съм умерен скептик за всеки DMC без участието на Шинджи Миками (създател на първия DMC и един от "бащите" на поредицата Resident Evil). Ще поживеем ще видим.

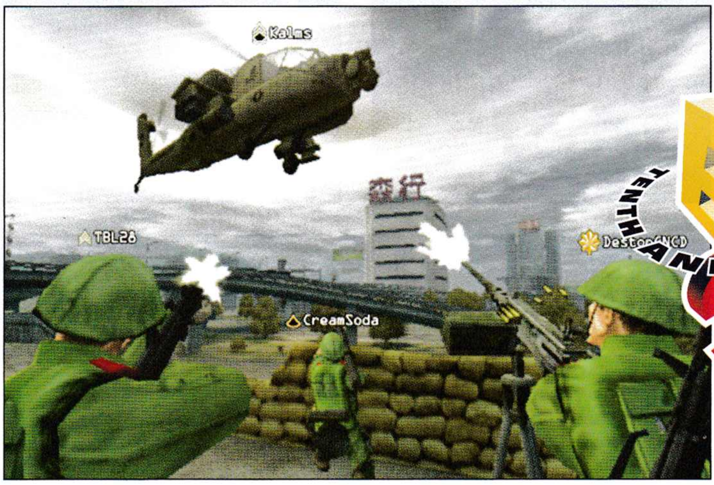
Първите данни за геймплея също са повече от интригуващи. Вместо да ви натрапват конкретен стил на игра, авторите са подготвили цели четири ясно различаващи се варианта – Gunslinger, базиран най-вече на стрелкови оръжия (огнестрелни и хладни), Swordmaster за почитателите на мечовете и мелетата, Trickster за феновете на най-шантавите акробатични трикове на Данте, и Royal Guard, където главният герой ще използва най-вече силата на противниците си срещу самите тях. Дата на премиерата? Засега неизвестна – sorry.

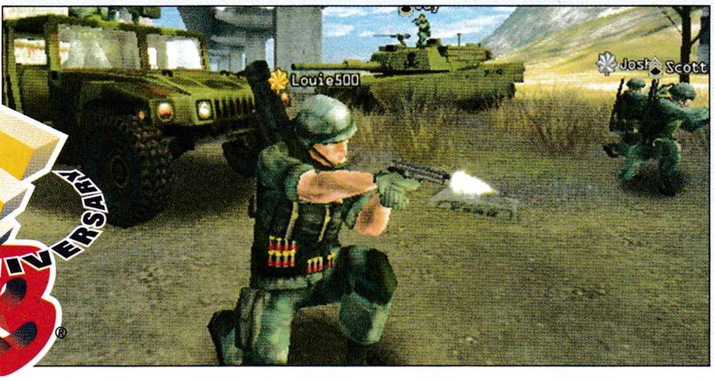












XB
PS2
GBA
GC

BATTLEFIELD: MODERN COMBAT

издател: **EA** | създател: **Digital Illusions CE** | жанр: **First Person Shooter**

OK, Electronic Arts не са точно хората, които ще се откажат от "още пари за същото". Ей ви на конзолен Battlefield! Действието този път ни прехвърля в света на модерното "военно дело", точно както намеква и подзаглавието. Какво следва? Невиждан и нечуван досега 24-часов конзолен онлайн гейминг (благодарение на "революционната технология" обещавана от EA) плюс желязна защита срещу чийтове, перфектна ladder система и онлайн турнири. Дано до излизането на играта и ние в България разберем що за животно е това "PlayStation2 broadband Internet". Оттук нататък? Пет класа – Heavy Assault, Sniper, Special Ops, Assault и Engineer, въоръжени с 36 различни оръжия. Разбира се, какво би била една Battlefield игра без военни машини и превозни средства. Е, ще ги има и в Modern Combat, макар още да не е ясно какви точно ще са. Демонстрираните на E3 "театри на конфликта"? Китай, Русия, Близкия Изток. Лошата новина? Уви, има и такава. Видели те играта на E3 твърдят, че по-графиката има още много, ама много да се работи.

XB
PS2
GBA
GC

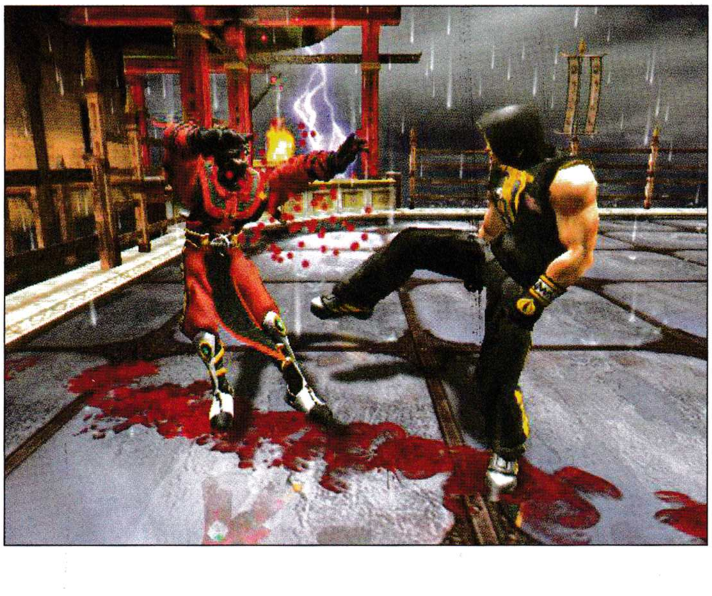
MORTAL KOMBAT: DECEPTION

издател: **Midway** | създател: **Midway** | жанр: **Beat 'em Up**

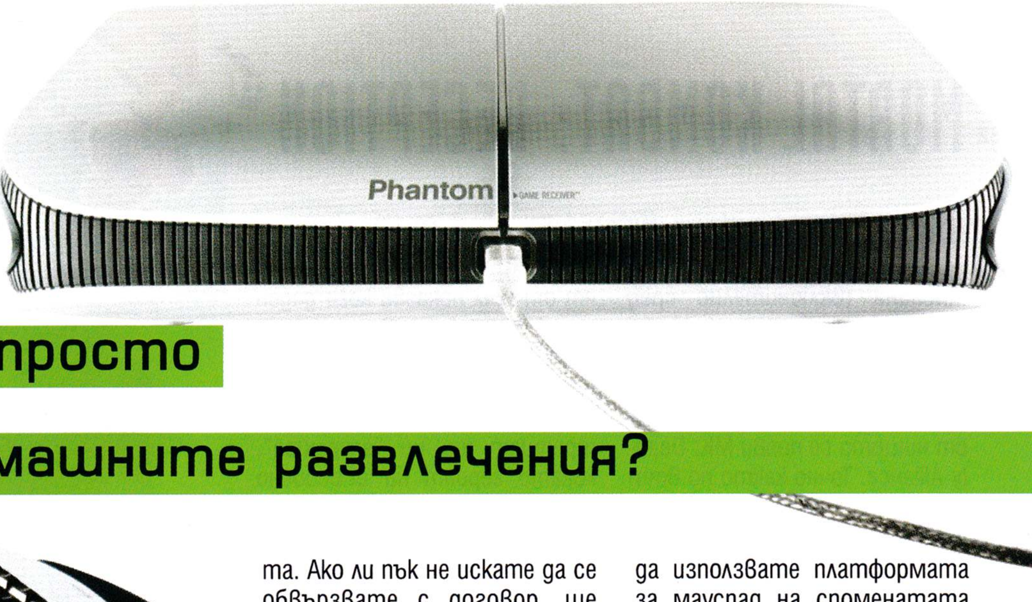
Мнозина (включително сред най-вярната агитка на Mortal Kombat) бяха отписали поредицата след повече от разочароващия МК 4. Тогава обаче като от нищото се появи МК: Deadly Alliance. Точно както по второстепенните екшъни с бойни изкуства, главният герой се надига леко замаян, след като "лошият" привидно го е спукал от бой. Всички чудесно знаем какво следва – "доброто момче" размазва всички сякаш нищо не е било. Не знам дали новият МК ще размаже конкуренцията (нека не забравяме, че говорим за Tekken, Dead or Alive и Soul Calibur). По-скоро – не. Но все пак е адски приятно да се види как една истинска легенда показва сериозни признаци на виталност. И така, Deception очевидно ще опита да се възползва от основата на Deadly Alliance, за да я доразвие в правилната посока. Бойната система е запазена почти непроменена, като отново ще можем да превключваме между различни бойни стилове в произволен момент и – разбира се – да се възползваме от оръжия. Първият намек за нещо ново и интересно са индикациите на екрана. Освен добре познатия ви "life meter" (или "кръв", ако предпочитате) в горния десен или ляв ъгъл на Deception се забелязват още цели три "показалеца". Първият от тях показва кога даден герой се приближава да опасна зона на арената. Вторият е, за да ни сигнализира за подходящ момент за контраатака, а третият ще ни "алармира", когато героят ни е особено уязвим.

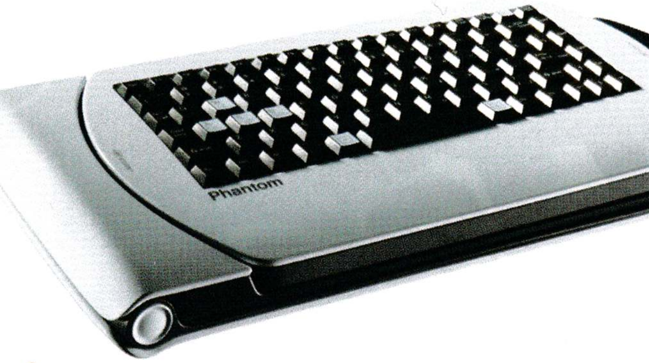
По наболелия въпрос с "fatality"-тата също са взети мерки. Този път всеки от героите ще има по две завършващи техники (а не една, както това беше в Deadly Alliance). Нещо повече – ако искате да избегнете унижението да ви бъде "направено" fatality, в Deception ще можете сами да сложите край на живота си с особено ефектно самоубийство, различно за всеки от героите.

Едно от най-очевадните (и доста приятни за окото) нововъведения в новия МК ще са арените, които този път са с далеч по-високо ниво на интерактивност. Подобно на Dead or Alive, и арените на Deception ще включват две "степени" – основна и такава, на която бойците ще пропадат след разбиване на различни части от "декора". Mortal Kombat: Deception очевидно (съдейки по скрийншотовете) ще предложи и нови, доста нетрадиционни режими на игра, които безспорно ще са добре дошли в един жанр, който на практика се е запазил непроменен през последните 10-тина години.



Phantom – PC, конзола или просто бъдещето на домашните развлечения?





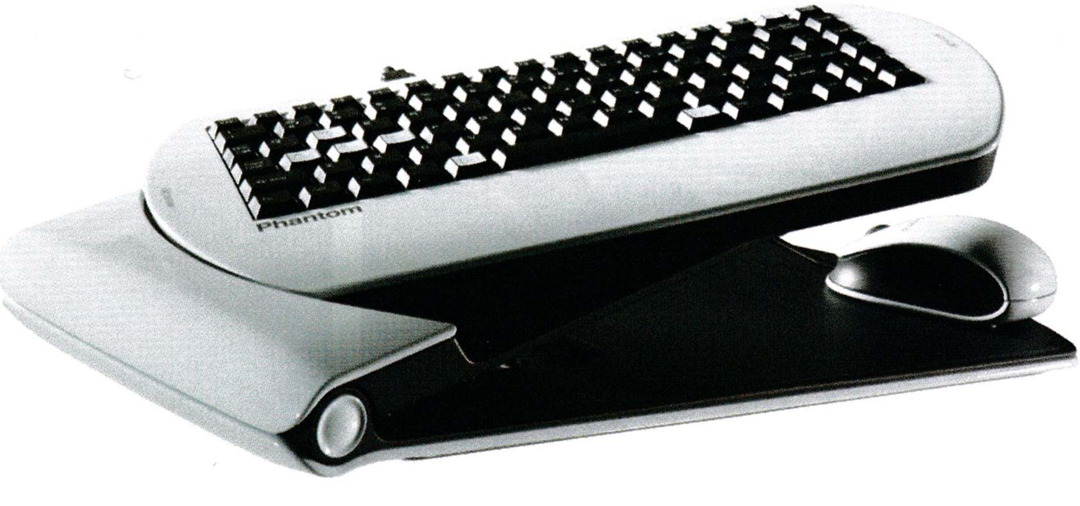
Наистина е трудно Phantom да бъде категоризиран. Принципно това е устройство с размерите на голям DVD плейър, чието място ще е някъде около вашия телевизор. Просто защото идеята е то да бъде свързвано с телевизор. Следващата ключова думичка в концепцията на Phantom е "Интернет". Високоскоростен Интернет, за да бъдем по-конкретни. Плюс всички екстри, които вървят с него – чат, e-mail, уеб браузинг. Но! Все пак основната функция на Phantom е да бъде гейминг машина. Следващият логичен въпрос е – за какви точно игри говорим? За PC игри. За най-стандартни PC игри. Нестандартното във всичко това е, че Phantom дори няма CD-ROM устройство. Просто защото идеята е инсталацията на игрите да се прави по Интернет.

Разбира се, машината разполага и с 40 GB-ов диск, на който да се случи тази инсталация/инсталации. Идеята е, че потребителите на Phantom ще могат да се свързват онлайн с обширен каталог от PC игри. Ако искаш да играеш някоя от тях, просто я избираш от списъка и системата автоматично я инсталира на твоя Phantom. Идеята е каталогът със заглавия постепенно да "набъбва", като за най-новите заглавия ще трябва да се плаща отделно. След като поостареят, те също ще бъдат включвани в "общия" каталог, достъпен за всеки, платил месечната си такса (засега плановете са тя да е около 29,95 щатски долара). Ще има рентал за игри, като таксата за три дни ще е около 5 долара. Цената на самия Phantom? Вярвате или не, неговите създатели смятат той да е безплатен. За да го получите, от вас ще се иска само да сключите двугодишен договор за ползване на услугата. Ако ли пък не искате да се обвързвате с договор, ще трябва да платите за Phantom-а 199 долара. Хардуерните спецификации (като ъпгрейд най-вероятно няма да е възможен) изглеждат долу-горе така – 2.5 GHz Intel базиран процесор, DirectX 9 съвместима видео карта със 128 MB RAM, DirectX 9 съвместима звукова карта с Dolby Digital 5.1 звук и 256 MB RAM системна памет (които според фирмата-производител, Infinium Labs ще са еквивалентни на стандартните 512 RAM, тъй като Phantom ще работи под Windows XP Embedded).

Една от най-ефектните "подробности" около Phantom са неговите контролери. Макар че машината ще разполага и геймпад от конзолен тип, основното средство за управление ще бъде гениално замислена комбинация от мишка и клавиатура. Единият край на клавиатурата ще бъде захванат с "панта" за платформа, така че да може да се надигне под ъгъл, който да ви позволи да използвате платформата за мауспад на споменатата по-горе мишка. Самата платформа можете спокойно да поставите както на масичката в хола си, така и върху коленете си, докато си седите в любимото кресло пред телевизора. Ако това разяснение ви звучи твърде неразбираемо, просто погледнете съответната картинка и ще разберете за какво говоря. Очевидци твърдят, че това положение на клавиатурата е дори по удобно от "стандартното" хоризонтално, да речем – върху бюрото ви.

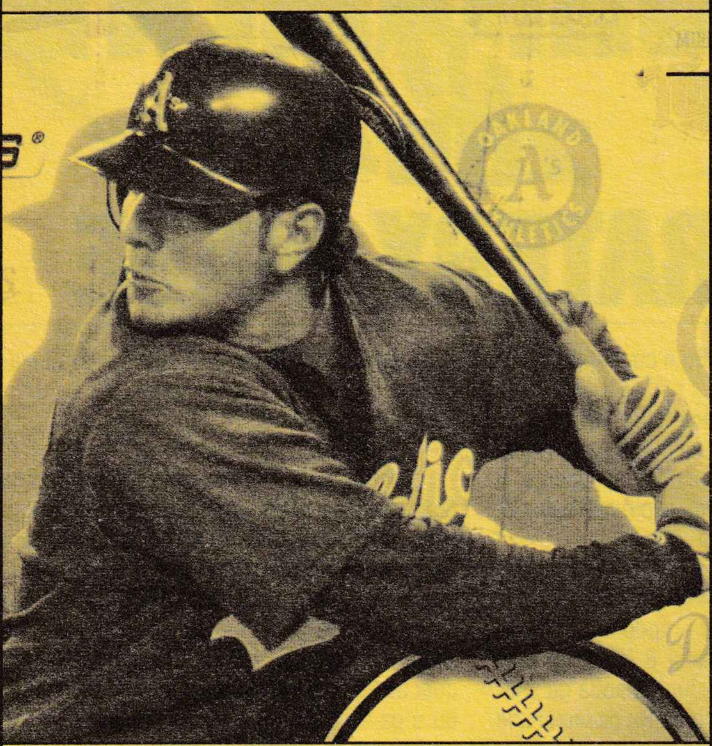
Последният интересен детайл около Phantom е неговото водно охлаждане. Това означава най-малкото, че тази машинка ще е доста по тиха както от стандартно PC, така и от повечето конзоли.

Премиерата на Phantom е планирана за 18-ти ноември 2004-та, а през август трябва да има нова информация, касаеща най-вече стартовия списък с игри от "общия каталог", за който ви говорих по-горе.



Console Cheats

MLB 2005 (PS2)



Всички играчи:
Ляво, Нагоре, Ляво, Дясно, Надолу, Дясно, Ляво, Нагоре

Всички стадиони:
Надолу, Нагоре, Ляво, Дясно, Нагоре, Дясно, Нагоре, Надолу

Всички отбори:
Ляво, Дясно, Дясно, Надолу, Надолу, Ляво, Нагоре, Нагоре

Всички униформи:
Нагоре, Надолу, Дясно, Ляво, Надолу, Дясно, Надолу, Нагоре

Суперсилно подаване:
Дясно, Ляво, Дясно, Ляво, Дясно, Ляво, Нагоре, Нагоре

Супербързо подаване:
Нагоре, Нагоре, Нагоре, Ляво, Ляво, Ляво, Ляво, Дясно

Голяма топка:
Нагоре, Нагоре, Дясно, Ляво, Нагоре, Нагоре, Дясно, Ляво

Големи глави:
Ляво, Дясно, Ляво, Дясно, Нагоре, Надолу, Нагоре, Надолу

Малки глави:
Нагоре, Надолу, Нагоре, Нагоре, Дясно, Дясно, Дясно, Ляво

Бързо тичане:
Ляво, Дясно, Ляво, Дясно, Ляво, Дясно, Нагоре, Нагоре

Бавно тичане:
Дясно, Ляво, Дясно, Ляво, Дясно, Ляво, Надолу, Надолу

Черно и бяло:
Нагоре, Нагоре, Надолу, Надолу, Ляво, Дясно, Ляво, Дясно

ONIMUSHA 3: DEMON SIEGE (PS2)

Отключване на степен на трудност "Лесно":
Нарочно загубете играта два поредни пъти при степен на трудност "Нормална".

Отключване на степен на трудност "Трудно":
Успешно завършете играта при степен на трудност "Нормална".

Отключване на режим "Трудност Oni":
Успешно изиграйте играта в режим Issen.

Отключване на сабята Bishamon:
Успешно изиграйте играта с ранг "Onimusha". Вземете сабята Bishamon от Кралството на привиденията в Honnouji, когато Сам премине покрай вас.

Отключване на мини-игра:
Решете всички пъзели в играта.

Отключване на мини-играта на Oni:
Успешно изиграйте играта при нормална трудност.

Отключване на мини-игра в таен тренировъчен режим:
Успешно завършете нормалния тренировъчен режим и след това изиграйте играта.

Отключване на оригиналните саби на Onimusha:
Успешно изиграйте играта с трите предмета от Кралството на привиденията. Сега започнете нова игра, в която ще имате трите оригинални саби на Onimusha.

Отключване на различни финални анимации:
Повишете всичките седем Haori of Ako до максимум. За да успеете, трябва да откриете всички Kodama.

Отключване на различни костюми:

Костюм на Michelle
Успешно завършете играта при нормална трудност.

Втори костюм на Michelle
Успешно завършете играта при ранг "Onimusha". Сега изиграйте играта със запаметена игра от Onimusha Blade Warriors.

Костюм на Jacuqe
Успешно изиграйте играта при нормална трудност.

Костюм на Panda
Успешно изиграйте тайния тренировъчен режим. Сега изиграйте играта като използвате запаметена игра от Onimusha Blade Warriors.

FIGHT NIGHT 2004 (PS2)

Всички места:
Докато сте в главното меню, изберете "My Corner" (моят ъгъл) и натиснете: Ляво, Ляво, Ляво, Дясно, Дясно, Дясно, Ляво, Дясно, Дясно.

Големи глави:
Докато сте в главното меню, изберете "My Corner" (моят ъгъл) и натиснете: Ляво, Дясно, Ляво, Дясно, Ляво, Дясно, Ляво.

HITMAN: CONTRACTS (X-BOX)

За да пропуснете дадено ниво:
По време на игра натиснете R, L, Нагоре, Надолу, A, L3, B, A, B, A.

Отключване на всички нива:
Докато се намирате в главното меню, натиснете X, Y, B, Ляво, Нагоре, Дясно, L, R.

Unreal TOURNAMENT 2004
STRATEGY GUIDE

Целта на този гайд е да ви помогне да “разберете” новия режим на игра “Onslaught”. По простата причина, че всеки съвет за адреналинови мултиплейър екшъни като UT и Deatmatch режимите се свежда до “Стреляй точно, никога не спирай на едно място и познавай картите като кутрето си”. А Onslaught-ът е нещо доста ново за феновете на поредицата и нека си го признаем – се играе особено много. За това ще си поговорим какво да правите и какво не.

Оръжията

Имаме три изцяло нови оръжия в UT 2004. Това са:

Mine Layer

Използвате го, за да слагате Spider мини. Те са самостоятелни и еднакво ефективни, както срещу пехота, така и срещу превозни средства. С алтернативната стрелба можете да ги направлявате в желаната от вас посока.

AVRiL

С пълно име Anti-Vehicle Rocket Launcher, AVRiL-ът изстрелва насочващи се ракети, с които да гризкате брони.

Grenade Launcher

Гранатомет – стандартен, виждали сме много такива, но този може да си лепи гранатите по машини.

Sniper Rifle

Голямото завръщане. Имаме 10x zoom и за разлика от L. Gun-а не издавате позицията си, докато стреляте. Все пак хедшотът си е хедшот откъдето и да го погледнеш.

Концепцията на Onslaught и как да победим?

Новото за UT в този режим на игра е, че за първи път в поредицата се вкарва широк спектър от бойни превозни средства, които можете да използвате. Всеки отбор започва с една база, в която се намира Power Core-ът ви. Целта на играта е да взривите този на врагот. Просто, нали? Не съвсем. Трикчето е, че не можете директно да ръшнете базата на врага. Трябва да свържете няколко подбази до нея. От този елемент идва и цялата стратегия в Onsalught-а.

Стартирате с една “подбаза” и оттук започват битките, за да хванете следващата, съставяйки система от свързващи се точки до Power Core-а на противника. Чак след като съедините всички, ще можете да нападнете енергийното му ядро. Тази концепция изисква МНОГО добро взаимодействие между членовете на отбора и тактика.

Една много важна подробност е, че има оръжие, което влияе на всичко в играта – това е Link-Gun-ът. Бъдете сигурни, че сте разбрали на какво е способно. Оръжието може да:

1) Поправя развалените ви машини

2) Да поправя енергийните източници на подбазите ви. Единствено ядрото в главната база е изключение от правилото.

Машините и как да ги използваме?

Бойните машини представляват втората голяма промяна в UT2k4 и има няколко, за чиито функции трябва да знаете всичко. Надявам се да ви разясня кое на какво е способно, също и със съветите си да ви помогна да станете по-добри пилоти/шофьори. За BF феновете – машините тук нямат нищо общо с тези, които познавате, но опитът, придобит от управлението на Panzer IV-ки и Як-ове, определено помага за по-бързата ви адаптация.

Не забравяйте, че опонентът може да открадне машината ви. Не могат да се крадат неща, които не са влезли в игра, т.е. след като са се “родили”, никой не ги е пипнал. Затова винаги се оглеждайте за тъпаци, скачащи от повреден Goliath. Струва си да им го свиете под носа, дори и да е тежко повреден, и да използвате огромната му унищожителна сила срещу тях.

Друго важно правило. Всеки път като се качите в машина, се огледайте за съотборници. Не е важно какво карате – ако ще се движите по земята (мантата влиза в това число), то НАИСТИНА трябва да предложите превоз. “Но нали някои имат само 1-2 позиции?”, ще попита някой. Е, и! Можете да скочите на машината и да се крепите на нея, ако шофьорът кара малко по-благоразумно. Да не говорим, че така се вдига огневата мощ на МПС-то ви. Четири играчи, возещи се на Goliath с пълен екипаж, са точно толкова унищожителни, колкото и “неразгънат” Leviathan.

Ключът към битката с машини е да работите в групи. Комбинацията от Raptor и Goliath е велика! Голиатът прикрива Раптора, докато той му осигурява въздушна подкрепа.

А ето и особеностите на самите машини:

Goliath

Доста тежък е, може да поеме доста бой и пак да продължи да наритва чужди задници. Внимавайте като слизате от него, защото това са едни от най-мощните оръжия в играта и 100% някой ще поиска да ви го свие. Да не говорим, че лесно се поправя от двама души. Често съм виждал някой да го тафи, да го поправи и да го върне в играта заедно със съотборник в собствен танк – това при добро отиграване означава победа. И още нещо. Ако сте новобранец, то не напирайте да го карате – по-добре потренирайте срещу ботовете. За отбора е по-ценен ОПИТЕН пилот да поведе атаката и да я изнесе до край, а не някой, който ще умре още на първа подбаза.

Танкът е с 2 позиции – шофьор (стрелящ с голямото пушкалко) и втори на картечка. Точното определение за скоростта му е “бавен”. Опитайте се да избягвате правенето на стънтчета, докато го карате. Вземете си Скорпион, ако искате малко off road.

Основното му оръжие е доста добро. Може да гръмне Манта, Раптор или Скорпион с един или два изстрела. Проблем е, че самото оръдие се върти доста бавно, така че ако го пилотирате, внимавайте за бързи и повратливи машинки. Ако ви нападне Раптор, най-добре се прехвърлете на картечката и се опитайте да го свалите.

Алтернативното оръжие – 50-калибровата картечница служи за атака на неща, за които базовото оръжие е безполезно, както и за подкрепа срещу пехота. Но основният ви приоритет сред противниковите части трябва да са въздушните единици. Добър пилот горе може да ви свърши наистина много бързо.

По принцип е трудно да биете Голиат. Най-лесните начини да го направите е с AVRiL или мини. И пак казвам: опитвайте се да не излизате много-много от танка си, защото умният противник ще се опита да ви го крадне.

Hellbender

Бронята на Hellbender-а е доста по-добра от тази на Scorpion-а или Manta и позволява да се набутате направо в екшъна.

Машината е с три места. Пилот (който може да надува клаксона и получава привилегията машината да носи името му), средна кула – стреляща с "EMP" топки и лъч, който да ги пръска, както и странично оръдие, което може да изстрелва заредени снаряди. Друга много добра характеристика на тази машина е скоростта, особено в комбинация със защитата и огневата ѝ мощ.

Специално внимание заслужава бибипката. Много хора не знаят за буквално смачкващия потенциал на hellbender-а. Докато шофирате, нищо не може да ви спре, за това не се спирайте на едно място и ГАЗЕТЕЕЕ, каквото и както ви попадне. Ако лошите свършат, имате си съотборници. Бипкайте си за кеф и да ги стресирате допълнително!:)

А сега е време за възможностите на EMP "Link" кулата. Със стандартната стрелба пускате топките, с алтернативната ги взривявате, подобно на Shock Rifle-а. Това е може би най-трудното оръжие, но веднъж овладяно, може да вкарва повече демидж от което и да е друго. Топките се движат бавно, много бавно. Спокойно можете да изстреляте няколко една след друга и след това да "свържете" детонацията им, взривявайки средната. С малко умение можете да гръмнете с един свързан взрив дори Голиат. По принцип Hellbender-ът е най-добър до средата на картата. След това най-добре го използвайте за защита на енергийните зони, докато в атака вървят танкът и бързите машини. "Заряднатата" кула пък е доста подобна на снайпера. Да не говорим, че напълно заредена, тя изпраща всички машини без Голиат във въздуха. Въпреки всички тези качества забелязвам, че не много хора използват Hellbender-а и предпочитат леки машини. Може би причината е, че екипаж от трима трудно се събира, още по-трудно се координира помежду си.

Manta

Мантата е може би с най-слабата броня. Един снаряд от повечето оръжия е достатъчен. Затова стойте настрани, извън всепроникващия взор на вражия ударен взвод. Да не говорим, че можете да бъдете убит с един точен изстрел на Flack-а, без дори да ви ударят машинката. За това дебнете и използвайте скоростта си да излизате в гръб на враговете, занимаващи се с тежките ви машинарии, и да печелите няколко лесни убийства. Има само едно място в мантата, но още двама могат да се качат с вас (по един на всяко крило). Началното ѝ приложение е да извозвате страшно бързо хора до енергийните точки.

Управлението ѝ не е така просто, защото можете да приклякате и да скачате. Това не е само чудесна техника за предпазване, но е и полезно да изненадвате враговете и да се катерите на места, където други наземни машини не могат да стигнат. Друго нейно качество е, че е най-тихата машина. И НИКОГА не забравяйте да возите хора.

Основното оръжие на Мантата е двойна плазмена картечница. Нанася леки щети на пехотинци и някои машини. Ако се изправите срещу Голиат, по-добре завийте бързо и се скрийте – няма смисъл от самоубийствени геройства.

Най-голямото преимущество на Мантата е скоростта ѝ – бягате, возите някого, нападате – няма кой да ви стигне. И най-вече – можете да ходите там, където другите не могат. Затова оставете големите сблъсъци на тежките машини. Можете да сложите Spider мини на всяко от крилата ѝ, които да скачат на вразите, докато минавате покрай тях. Мантата е една от най-лесните за унищожение. За да се справите с нея, приклекнете (наистина работи) и като мине над или покрай вас, вкарайте ѝ AVRiL-че в дупарата.

Scorpion

Бронята му е малко под средното ниво. Можете да го поправяте често (за 10 секунди е като нов), но пилотът не е защитен и може да се спомине от снайперист. Скорпионът има само една позиция, но също като Мантата може да извози още двама. Това е и най-бързото нещо на колела в UT2k4. Може да прави обръщане на 180 градуса, ако по време на завой ударите ръчната.

Основното му оръжие е залепваща се плазмена лента. Колкото по-дълго задържите стрелбата, толкова по-дълга е тя. След като се залепи, избухва. Не случайно този номер го наричат Manta killer. Много е ефективно и за унищожение на вражата база. Остриетата са предназначени за газене на пехота, но най-доброто оръжие си остава Plasma String-ът. Затова се постарайте да го овладеете. Напълно заредено, може да гръмне Голиат, ако успеете да го омотаете напълно или поне да му свали 3/4 от бронята.

Най-голямата заплаха за Скорпиона е AVRiL-ът. Невъзможно е да се измъкнете от добре прицелен изстрел, а щетите са усмъртяващи. Внимавайте и за Раптори, просто няма как да им скочите.

Raptor

Бронята на Раптора е малко по-добра от най-лошата. Може да поеме няколко удара, но нищо по-сериозно. Повечето пилоти използват въздушния капацитет на машините си, за да избягат от снарядите. Срещу 1-2 AVRiL обаче няма какво да направите. Рапторът е соло изпълнение, наистина е перфектен за скоростно стигане от точка А до Б, но не и за превоз. Основното му оръжие е плазмен бластер, доста подобен на този на Мантата, но по-точен и с една идея по-мощен.

Ключът към успеха е в прецизността на стрелбата ви. Доста добра идея е да изсипвате ад върху "главата" на някой Голиат. Ако сте достатъчно точен, можете да гръмнете и някой и друг Скорпион. Алтернативното ви оръжие са "самонасочващи" се ракети, които обаче се прицелват автоматично само в 2 други машини – раптора и мантата. А и повечето пилоти на манти рядко гледат нагоре.

Един от най-големите проблеми, с които ще се сблъскате, са ракетите. Повечето пилоти се паникьосват и се опитват да избягат, ако ги прихванат. Няма нужда от паника. От ракета на друг раптор се измъквате лесно, единствено с AVRiL можете да си имате проблеми. Ако ситуацията е от втория тип, опитайте се да се снижите максимално ниско и да се прикриете зад някоя скала. Така врагът ще ви изгуби от поглед. Останете така докато ракетата не префучи над вас, след това се покажете и му разкажете играта. Винаги нападайте Голиатите на по-широки пространства, за да можете да маневрирате и никога, ама НИКОГА, не заставайте на едно място.

Levithan

Бронята на тази чудесия е най-голяма. Това е единствената машина, в която почти не обръщате внимание на демиджа, който понасяте. Има 5 позиции – на шофьор (стрелящ с насочващи се ракети и можещ да разположи голямото оръдие), а останалите хора са по страничните кули. Те са точно факторите, превръщащи ви в тежка бойна машина. За сметка на въоръжението си това е и най-бавното МПС.

Самонасочващите се ракети са адски скорострелни, но не са чак толкова силни, колкото традиционните. За сметка на това гонят както машини, така и пехотата. Това е основното оръжие и повечето врагове се опитват да го избегнат, вместо да ви стрелят. Така най-сериозната заплаха за вас остават летящите говеда.

Ако сте в някоя от страничните кули, основната ви задача е да подкрепяте баш оръдието. Оръжието ви е може би най-скорострелното и нанася доста добри щети. Трудно е да хванете по-далечни движещи се мишени, затова се концентрирайте на по-близките. Ако не сте шофьорът, не забравяйте и при всяка възможност да скачате за поправки. Това е една от най-добрите опции, и в същото време най-пренебрегваната. Пълен екипаж означава да няма никой в близост до Левиатана и в същото време четирима да го поправят, правейки го теоретично неуязвим.

За да стреляте с главното оръдие, трябва да спрете на едно място, което намалява и бронята ви. Снарядът винаги отива точно там, накъдето сте го насочили, създавайки взрив, подобен на този на йонното оръдие. Колкото повече го "чарджнете", толкова по-мощен е ударът. С него убивате горе-долу всичко.

Но внимавайте! Докато стреляте с него, нямате никаква защита срещу въздушни единици. Затова се "разгъвайте", само когато е необходимо – т.е. когато има нужда от обсадно оръжие.. Освен това бавната скорост означава, че Левиатанът може да е само в една точка на картата. И колкото и да е силен срещу по-опитни опоненти, можете дори да не срещнете врагове в течение на минути, което прави металния ви звяр на практика безполезен.

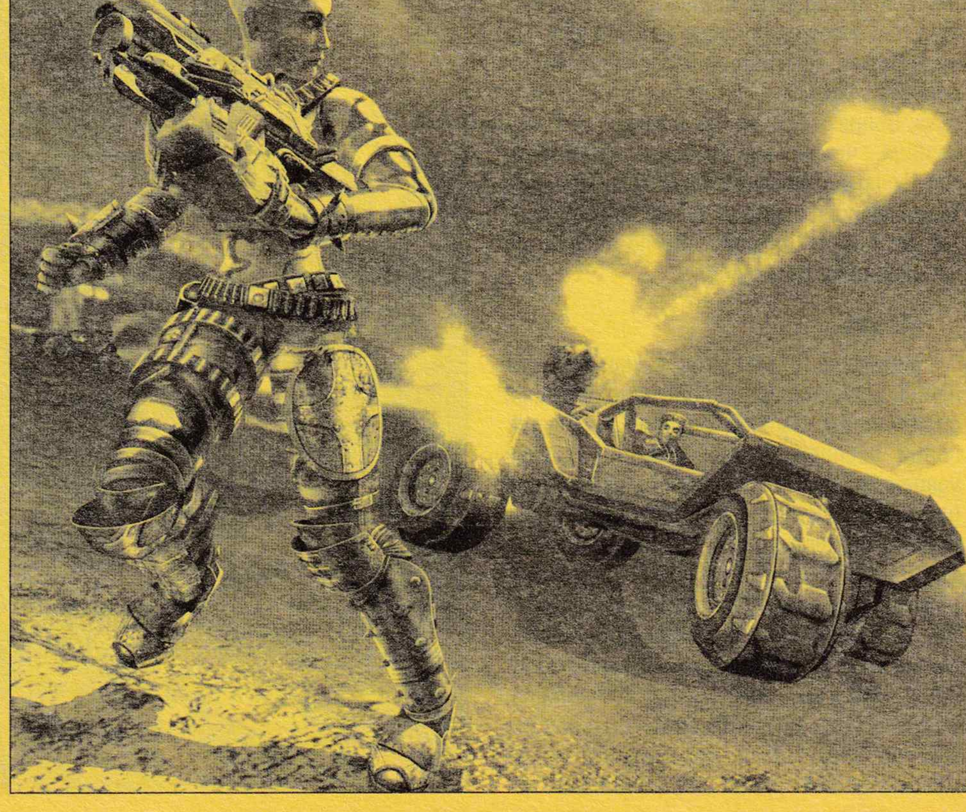
А как да го победим? Добър въпрос. Освен с друг Левиатан, няма с какво да му се опрете на земя. Но във въздуха е друго нещо. Повратливостта на Раптора му позволява да избягва ракетите. Ако пък пилотът ви е куц кон, то опитайте се да нанасяте щети отдалеч. Друга стратегия е да го избягвате и да атакувате точките, в които не се намира, и просто да забравите за тази, където е разположен. Изчакайте пилота му да се изнерви, да направи грешката да се "разгърне" в средата на сражението, след което да го отнесете.

Може да се говори още много

за машините и за играта, а горните дори не са всички, но са най-важните. Искаше ми се да се спрем и на разни тактики като AVRiL защитата (5 ракетчици и никакви машини около тях – гаранция), Голиат+Раптор комбинацията (единият унищожава противниците на другия), свалянето на Раптори с Lighting Gun-а (ако нямате достъп до AVRiL, а и за пилота е почти невъзможно да го избегне), бързия строеж на база (трима души на манта с Link Gun-ове могат да се "линкнат" взаимно и да я вдигнат за 7-8 секунди, което в самото начало на играта е от огромно значение) и много други, но просто обемът на статията не ми го позволява.

Важно е да помните, че да – Onslaught-ът може да се играе и като DeathMatch с машини, но ако искате винаги да побеждавате и да станете наистина, ама наистина добри, то трябва да се научите да работите в екип. И не само да водите, но и да се съобразявате с останалите си съотборници. Дори и най-нечовешките играчи, борещи се сами за себе си, падат под ударите на сплотен отбор от средно добри геймъри.

Георги Панайотов



PC Cheats

HITMAN: CONTRACTS

От директорията, в която се намира играта, отворете файла "hitmancontracts.ini" като използвате Notepad. Напишете следните два реда:

ENABLECONSOLE 1
ENABLECHEATS 1

Това ще ви позволи да активирате менюто с кодове. За целта трябва да натиснете **[SHIFT] + [ESC]** по време на игра. Използвайте бутоните със стрелки, за да управлявате менюто. Нулата означава „изключване" , а единицата – „включване". За кодове от типа "дай всичко" натиснете **[ENTER]**.

IOIRULEZ – безсмъртие
IOIPOWER – режим „Мегасила"
IOIGRV – гравитация
IOILEPOW – смъртоносно зареждане
IOIHITALI – бокс-режим
IOIHITLEIF – пълен живот
IOIER – бомба
IOISLO – забавен кадър

Забележка 1: Ако менюто за кодове не работи, опитайте се да активирате някой от кодовете като го добавите след двата гореспоменати реда в .ini файла. Активирайте, като по време на игра натиснете **[~]**. Кодовете работят в повечето случаи, но не и във всички.

Забележка 2: В някои случаи следните кодове също работят. За да ги използвате, също трябва да въведете двата гореспоменати реда в .ini файла.

god 1 – безсмъртие
invisible – ставате невидим
giveall – всички оръжия и предмети
give # – получавате определен предмет #

Избиране на ниво:
Отворете файла **HitmanContracts.ini** в директорията на Hitman. Открийте реда:
DefaultScene=AllLevels\Logos.gms
Променете го на:
DefaultScene=AllLevels\LevelMenu.gms
Запаметете файла. Когато стартирате играта, ще имате достъп до списък с всички мисии.

BREED

Безсмъртие:
Отворете директорията на играта и файла "Difficulty.txt" с Notepad. Променете всичко под damage0 на 0.0. След като промените това, няма да бъдете уязвим освен при падане или сблъсък.

Двойни щети:
Можете да промените Damage1 от 1 на 2 като резултатът ще е нанасяне на двойни щети което и оръжие да използвате. Съответно можете да промените цифрата на 3 за троен ефект и т.н.

THE I OF THE DRAGON

Въведете някой от следните кодове по време на игра:

YOUWIN – Печелите мисията
TOPLSAN – Безсмъртие
MAPGOUING – Показва цялата карта
FJKDKEARW – Неограничен дъх

RISE OF NATIONS: THRONES AND PATRIOTS

Натиснете **[ENTER]** по време на игра. Сега можете да въведете всеки от следните кодове:

cheat reveal 1 – Разкрий картата
cheat finish – Завърши сградите, които чакат да бъдат построени
cheat die – Убий всички избрани
cheat age – Покажи или промени епохата
cheat sandbox – Превърни всички играчи в хора и разкрий картата
cheat safe – Поставя оръжия около столицата
cheat achieve – Показва постиженията
cheat ally [who] – Съюз с дадена нация
cheat peace [who] – Принудителен мир с дадена нация
cheat war [who] – Принудителна война с дадена нация
cheat defeat [who] – Победи дадена нация
cheat victory [who] – Победа за дадена нация
cheat age [age] [who] – Промени или покажи епохата за дадена нация

MIXED NEWS

WIERD TECH

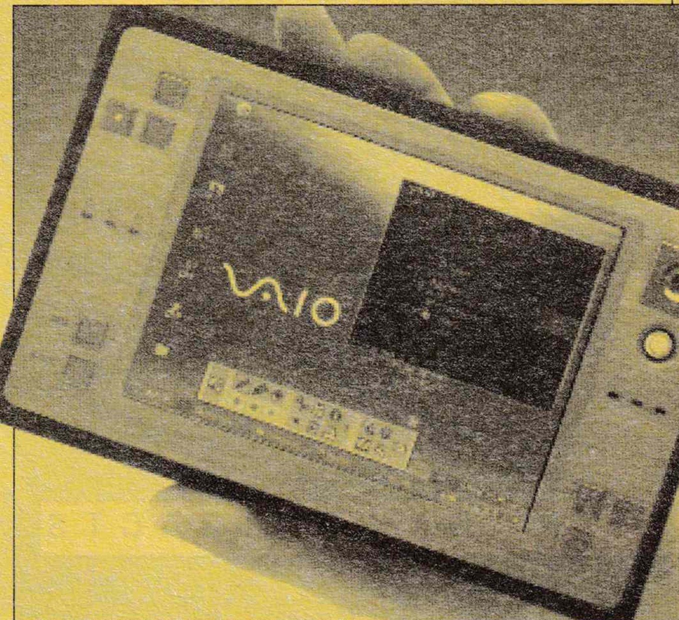
РОБОТ ТРОМПЕТИСТ

Президентът на Toyota официално представи новото творение на японската фирма – робот тромпетист. Технологичната любопитност е била демонстрирана за първи път в хотел в Токио, където той е изпълнил песента When You Wish Upon a Star. Този тип робот е голямо постижение, като се вземе предвид постоянната война за най-развит робот между Sony, Honda и Toyota в Япония. Висок е едва 120 сантиметра и все още си няма име. Плановете на фирмата засега включват невероятно шоу, което ще се състои на Световното изложение през 2005 година в Айчи, Япония. Конструкторите и инженерите вече се готвят за него, като специалната изненада ще бъде цял оркестър роботи-музиканти!

В Япония роботиката заема доста голям дял от технологичния напредък, като цифрата, инвестирана в този бранш за изминалата година, е около $4.5 милиарда. Основните конкуренти на това бойно поле са фирмите Sony, Honda и Toyota. Honda например, са съсредоточили опитите си в насоката на движещите се роботи, като тяхното творение Asimo вече е било на посещения в Англия, Германия, Франция, Чехия и Ирландия. Sony пък работят върху пеещия и танцуващия Qrio, който освен всичко може да "тича" със скорост 14 метра за минута.

TYPE U С XP

Този месец Sony пуснаха най-малкия персонален компютър, който работи с Windows XP. Японският електронен гигант показа устройството, което се побира в дланта на едната ръка, наречено просто "type U". То тежи само 550 грама, а размерите са му 167 милиметра широчина и 108 милиметра височина. Цената му засега е доста респектираща – 1873 долара, като се очаква съвсем скоро тя да падне значително..



ТЕОРИЯ НА ОТНОСИТЕЛНОСТТА

Точно 45 години след теорията на Айнщайн NASA изстреля апаратура за $700 милиона извън земната орбита. Целта на апарата Gravity Probe B е да докаже теорията на относителността на Алберт Айнщайн. Това е може би най-прецизната машинка, пускана от човек в космоса, като тя е била транспортирана от свръхтехнологичния Boeing Co Delta 2 във военната спейс-база Вандерберг в Калифорния. Един ден преди това шефовете на Boeing и NASA спряха изстрелването на апарата от космическия център Кенеди във Флорида. Причината била открит бъг в системния софтуер.

SOFTWARE

10-ТЕ НАЙ-ВАЖНИ ПРОГРАМИ

Ако винаги след инсталация се чудите, кои са най-важните програми, които трябва да качите, това обсъждане ще ви хареса. На http://ask.slashdot.org/askslashdot/04/04/26/192211.shtml?tid=185 сериозно се спори кои са десетте програми, които са задължителни за качване веднага след нова инсталация. Единодушие няма, но със сигурност е интересно:

1. Trillian - ICQ/chat-клиент
2. WinRAR - архиватор
3. Firefox - браузър
4. WinAmp - MP3-плейър
5. SmartFTP - FTP-клиент
6. Azureus - p2p-клиент
7. NMap - сикюрити скенер
8. GKrellM - системни статистики
9. PowerDVD - видеоплейър
10. ....?

WINDOWS XP SERVICE PACK 2 ЩЕ СЕ ЗАБАВИ

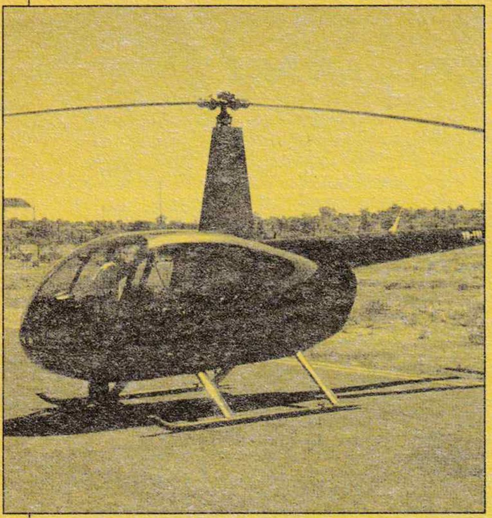
Microsoft забавиха издаването на своя пореден Windows XP ъпдейт с около месец. Софтуерната компания на няколко пъти повтори тази година, че Windows XP Service Pack 2 трябва да е готов до средата на 2004 година. Внезапно в началото на май човек от Microsoft е съобщил на CNET News.com, че ъпдейтът ще бъде пуснат към средата на лятото.

ИГРИ ЗА N-GAGE

Този месец Nokia разтръби, че Atari смятат да пускат игрите Civilization и DRIV3R за последния модел на N-Gage. Финландците съобщиха, че ще работят и с още един партньор освен Atari, става въпрос за Capcom.

Въпреки че и двете фирми не са много словоохотливи на тема какво ще излиза за мобилната геймплатформа, Nokia все пак разгласиха няколко заглавия, които се очакват скоро. Те смятат да пускат FIFA 2005 и SSX Out of Bounds с помощта на Electronic Arts, ролевите игри Rifts, Xanadu Next и Pocket Kingdom и военната симулация Pathway to Glory.

HOLE 12 PAR 3
HIT 100.0%
Main Menu
PRACTICE MODE
CAREER MODE
VERSUS MODE
OPTIONS
ARENA
EXIT
HIGH ABOVE THE SPRAWLING CITY CLI
A SILENT COSTUME
FIGURE...
CONNECT TO N-GAGE ARENA



СТУДЕНТКА РАЗКРИВА ВОЕННИ ТАЙНИ

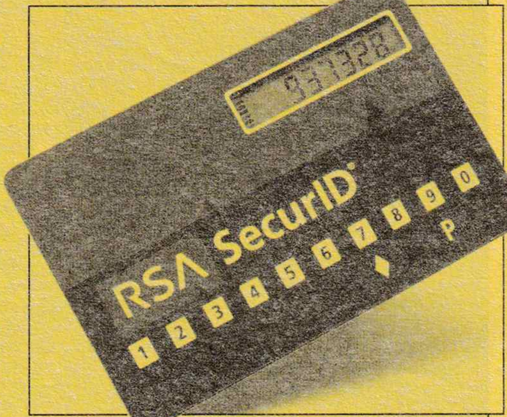
Дипломирана ирландска студентка успя да разкодира "цензурирани" засекретени американски военни документи единствено благодарение на речник и система за анализ на текст. Клер Уелън е студентка в специалност "Компютърни науки" в университета в Дъблин. Тя е започнала този проект със своя дипломен ръководител, като по нататък е работила и с Дейвид Накаш, дешифратор на текстове, който я е насочил към два важни документа. Единият от тях е бележка до Джордж Буш, а другият е свързан с военни модификации на хеликоптер от гражданската авиация. След като успешно е изпълнила заданието си, Клер най-вероятно ще трябва да понесе и известни последствия за разпространяване на конфиденциална информация.

НОВА ГЕНЕРАЦИЯ MP3

Нов, революционен формат MP3 се очаква да удари пазара през идните месеци на 2004 година. Той ще предложи на музикалните маниаци невероятен digital surround звук с възможност за 5.1. Проблемът обаче е, че ще е труден за пиратстване в интернет. В него ще има няколко килобайта информация за собственика на парчето и криптиване, заради което няма тръгва на други машини. Любопитно е за колко часа ще измислят крак за защитата?

PEER-TO-PEER PRESSURE

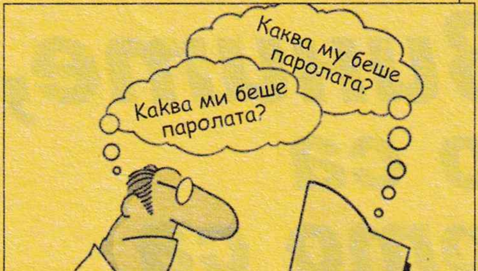
Повече от 65 човека са били арестувани от Федералните служби след щателно претърсване на над 350 компютъра. Известните фирми, разработващи peer-to-peer софтуер, гордо заявиха, че са оказали неоценимо съдействие, за залавянето на тези лица, повечето от които задържани заради трафик на детско порно. Операцията на ФБР е била с кодово име Peer Pressure.



ГОВОРИ МИ

Последната мярка за борба с измамите с кредитни карти е доста помпозна. Става въпрос за карти, които се активират само чрез гласа на собственика. Всеки път, когато иска да изтегли пари, притежателят на ценното "устройство" ще трябва да произнася парола, която ще бъде разпознаване, чрез специален микрочип, специализиран във voice-recognition.

Основната идея на това изобретение е да се бори с измамниците, които ползват чужди кредитни карти. Прототипът на това устройство вече е готов в Санта Моника, Калифорния, а в него има вграден микрофон, високоговорител, батерия и чип за разпознаване на глас. Всичко това е с размера на нормална кредитна карта.


Каква му беше паролата?
Каква ми беше паролата?
GLASBERGEN

КАЖИ СИ ПАРОЛАТА

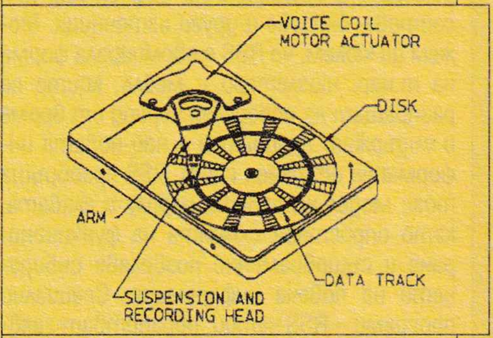
Интересно изследване са направили експериментатори през изминалия месец. Повече от 70% от компютърните потребители биха издали паролите си за един шоколад, показват неговите резултати. Освен това статистиката сочи, че 34% от анкетираните просто са казали паролите си, без да се наложи да бъдат подкупени.

Последвало изследване показва пък, че 79% от хората несъзнателно дават информация, която може да спомогне за откриването на техните пароли.

НАЙ-БЪРЗО НАПИСАНИЯТ ЧЕРВЕЙ

Червеят Sasser, който нанесе щети за милиарди долари по цял свят, е най-бързо написаният вирус до момента. Той се възползва от недостатък на Windows, за който Microsoft са съобщили само 17 дена преди появата на гадината. Редмъндският гигант оповести на 13 април списък с 20 различни бъгове и задни вратички за Windows, а опасният Sasser започна да набира жертви на 30 април. Само за няколко дни подлата програмка се появи в три варианта, които ускоряваха инфекцията, и зарази няколко милиона компютъра по цял свят.

Преди него червеят Blaster държеше рекорда за най-бързо написан Windows червей. Той бе стартиран на 11 август 2003, използващ майкрософтски бъг, оповестен 25 преди това.



СПАЗВАЙ ОГРАНИЧЕНИЯТА!

Физиците откриха горна граница на скоростта за запис върху магнитен носител чрез компютър. За да достигнат до максималната скорост, учените са използвали ускорител на частици, дълъг 3.2 километра. Така те са успели да изстрелят сноп фотони по магнитен носител и са открили, че горната граница за запис е около 1000 пъти по-ниска, отколкото са предполагали. Повече информация около експеримента засега не е огласена.

Това откритие със сигурност ще спомогне доста за повишаването на скоростта на хард дисковете за в бъдеще.

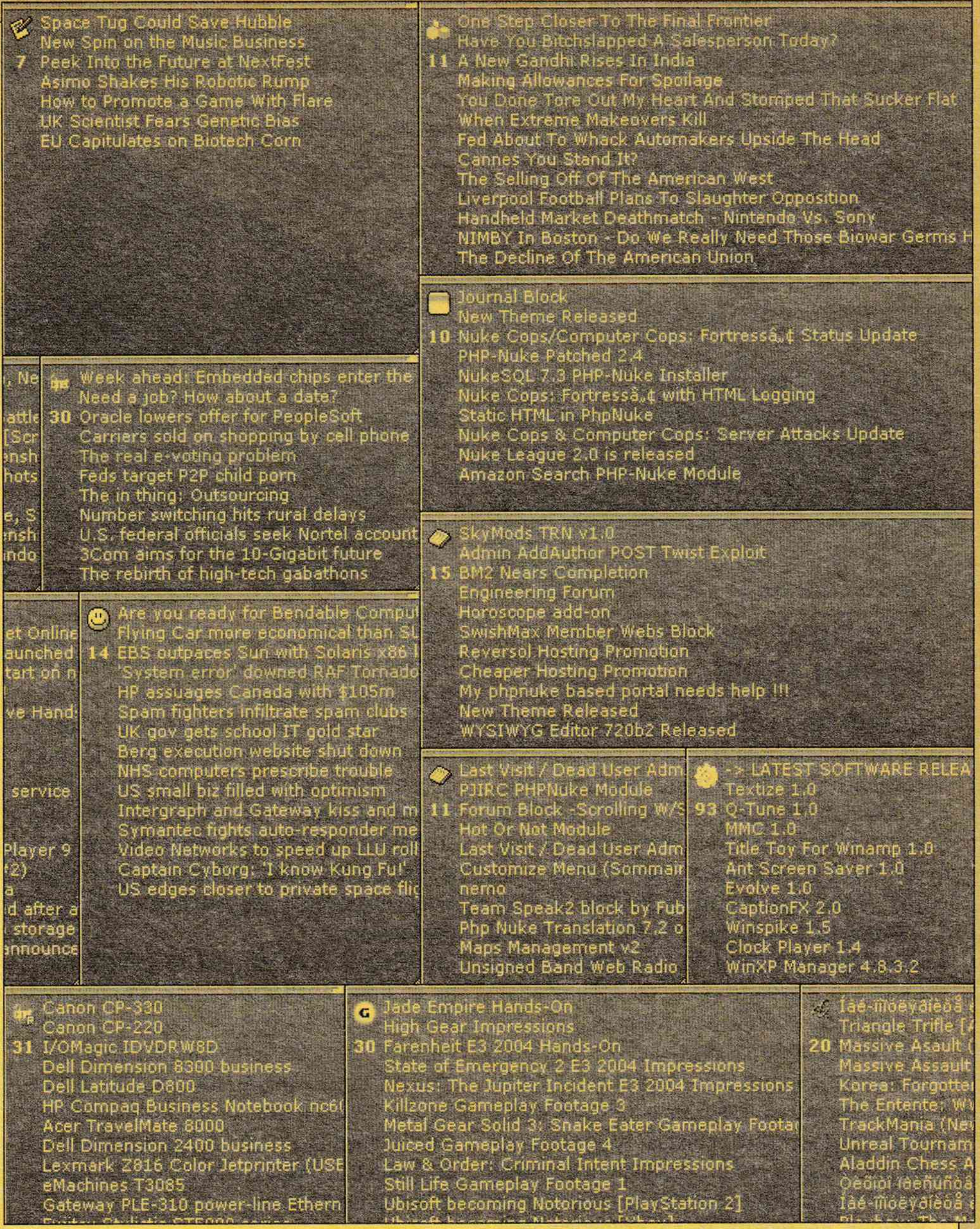
софсправка®
ВЕЧЕ И ЗА АБОНАТИТЕ НА
Mtel 12 900
GloBul 12 900

RSS-новините, каквито са и колкото са

Обичате ли да четете новини? Сверявате ли всеки ден съобщенията по няколко интересуващи ви теми – спорт, коли, новите процесори на Intel? Ако го правите, сигурно преравяте предварително създаден в главата ви списък с адреси, разглеждате пет-шест сайта и така получавате дневната си доза информационен наркотик.

Има и друг начин обаче. Ако сте класически джънки за информация, RSS е вълшебната думичка, която ще ви пристрасти още повече, ще задоволи наркотичния ви глад и ще ви направи щастлив – поне за малко. Прочее, познавам човек, който изтри всички RSS-клиенти от компютъра си, 10 дена след като ги беше инсталирал. Не беше издържал. Беше получил свръхдоза.

RSS е съкращение, което се транскрибира по два начина. Единият е Really Simple Syndication, а другият е Rich Site Summary. Без да е необходимо да изпадаме в детайли, трябва да знаете, че RSS е базиран на езика XML и е формат за обединяване и групиране на информация от сайтове, блогове и други източници. Можем да кажем, че RSS е еволюирала форма на т.нар. нюзлетери – мейли, които се разпращат на определен период от време и съдържат препратки с най-новата информация от даден сайт. RSS преобръща този модел на работа надолу с главата, като опростява схемата на функциониране и същевременно позволява събирането на повече информация. Специални програми – RSS четци, обработват заявки към избрани сайтове, поддържащи XML. С помощта на този допълнителен софтуер вече не е нужно да влизате през браузъра в страницата – вместо това програмата вместо вас проверява на определен интервал от време за промени в сайта и ако такива са настъпили, показва систематизирано новата информация – по критерий за определена дума, само заглавието или заглавието плюс кратко обобщение.



```
Space Tug Could Save Hubble
New Spin on the Music Business
7 Peek Into the Future at NextFest
Asimo Shakes His Robotic Rump
How to Promote a Game With Flare
UK Scientist Fears Genetic Bias
EU Capitulates on Biotech Corn

One Step Closer To The Final Frontier
Have You Bitchslapped A Salesperson Today?
11 A New Gandhi Rises In India
Making Allowances For Spoilage
You Done Tore Out My Heart And Stomped That Sucker Flat
When Extreme Makeovers Kill
Fed About To Whack Automakers Upside The Head
Cannes You Stand It?
The Selling Off Of The American West
Liverpool Football Plans To Slaughter Opposition
Handheld Market Deathmatch - Nintendo Vs. Sony
NIMBY In Boston - Do We Really Need Those Biowar Germs H
The Decline Of The American Union

Journal Block
New Theme Released
10 Nuke Cops/Computer Cops: Fortressâ„¢ Status Update
PHP-Nuke Patched 2.4
NukeSQL 7.3 PHP-Nuke Installer
Nuke Cops: Fortressâ„¢ with HTML Logging
Static HTML in PhpNuke
Nuke Cops & Computer Cops: Server Attacks Update
Nuke League 2.0 is released
Amazon Search PHP-Nuke Module

, Ne
attle
[Scr
ensh
hots
e, S
ensh
ndo

Week ahead: Embedded chips enter the
Need a job? How about a date?
30 Oracle lowers offer for PeopleSoft
Carriers sold on shopping by cell phone
The real e-voting problem
Feds target P2P child porn
The in thing: Outsourcing
Number switching hits rural delays
U.S. federal officials seek Nortel account
3Com aims for the 10-Gigabit future
The rebirth of high-tech gabathons

SkyMods TRN v1.0
Admin AddAuthor POST Twist Exploit
15 BM2 Nears Completion
Engineering Forum
Horoscope add-on
SwishMax Member Webs Block
Reversol Hosting Promotion
Cheaper Hosting Promotion
My phpnuke based portal needs help !!!
New Theme Released
WYSIWYG Editor 720b2 Released

et Online
aunched
tart on n
ve Hand:
service
Player 9
(2)
a
d after a
storage
nnounce

Are you ready for Bendable Compu
Flying Car more economical than SL
14 EBS outpaces Sun with Solaris x86 l
'System error' downed RAF Tornado
HP assuages Canada with $105m
Spam fighters infiltrate spam clubs
UK gov gets school IT gold star
Berg execution website shut down
NHS computers prescribe trouble
US small biz filled with optimism
Intergraph and Gateway kiss and m
Symantec fights auto-responder me
Video Networks to speed up LLU roll
Captain Cyborg: 'I know Kung Fu!'
US edges closer to private space flig

Last Visit / Dead User Adm
PJIRC PHPNuke Module
11 Forum Block -Scrolling W/S
Hot Or Not Module
Last Visit / Dead User Adm
Customize Menu (Sommair
nemo
Team Speak2 block by Fub
Php Nuke Translation 7.2 o
Maps Management v2
Unsigned Band Web Radio

-> LATEST SOFTWARE RELEA
Textize 1.0
93 Q-Tune 1.0
MMC 1.0
Title Toy For Winamp 1.0
Ant Screen Saver 1.0
Evolve 1.0
CaptionFX 2.0
Winspike 1.5
Clock Player 1.4
WinXP Manager 4.8.3.2

Canon CP-330
Canon CP-220
31 I/OMagic IDVDRW8D
Dell Dimension 8300 business
Dell Latitude D800
HP Compaq Business Notebook nc6
Acer TravelMate 8000
Dell Dimension 2400 business
Lexmark Z816 Color Jetprinter (USE
eMachines T3085
Gateway PLE-310 power-line Ethern

Jade Empire Hands-On
High Gear Impressions
30 Farenheit E3 2004 Hands-On
State of Emergency 2 E3 2004 Impressions
Nexus: The Jupiter Incident E3 2004 Impressions
Killzone Gameplay Footage 3
Metal Gear Solid 3: Snake Eater Gameplay Foota
Juiced Gameplay Footage 4
Law & Order: Criminal Intent Impressions
Still Life Gameplay Footage 1
Ubisoft becoming Notorious [PlayStation 2]

Íàé-ìõeÿäièõå
Triangle Trifle [A
20 Massive Asault (
Massive Assault
Korea: Forgotte
The Entente: W
TrackMania (Ne
Unreal Tournam
Aladdin Chess A
Òeõiòi (ëeñuñòå
Íàé-ìõeÿäièõå
```

За да функционира така описаната схема, е необходимо и уебсайтът да съдържа специална страница данни за новините в XML-вид. Обобщената информация за новините в XML-вид се нарича фийд. Именно този фийд се изтегля от RSS-клиента. Освен от уебсайтове можете да извличате информация и от блогове. Блоговете са нещо като лични дневници, само че поддържани в Интернет и с публичен характер – на практика всеки може да ги чете, стига да знае адреса на дневника ви. За да можете да получавате индикация за новости в блога на някого, е необходимо да добавите неговия RSS фийд към вашия списък

Съществуват различни RSS-четци. Някои от тях включват в себе си заредени предварително фийдове, което спестява търсенето на съвместими сайтове. Има няколко начина да разширите броя на страниците, от които получавате информация. Единият е чисто и просто да внимавате за RSS-бутона (обикновено оранжева стрелкичка). Другият е да посетите някои интернет страници като NewsisFree например – www.newsisfree.com. На него можете да откриете информация за хиляди страници и блогове, както и препратки за техните фийдове. Използването на RSS ускорява възприятието на новините и ви позволява да прочетете повече. Не ми се мисли какво ще стане един ден, когато RSS евентуално се превърне в общоприет стандарт, необходим за съществуването на абсолютно всяка страница. Информацията ще се излива с кофи върху главите ни! Но както стана с моя познат, прекаляването с новини води до неприятни странични ефекти. Така че – консумирайте осторожно.

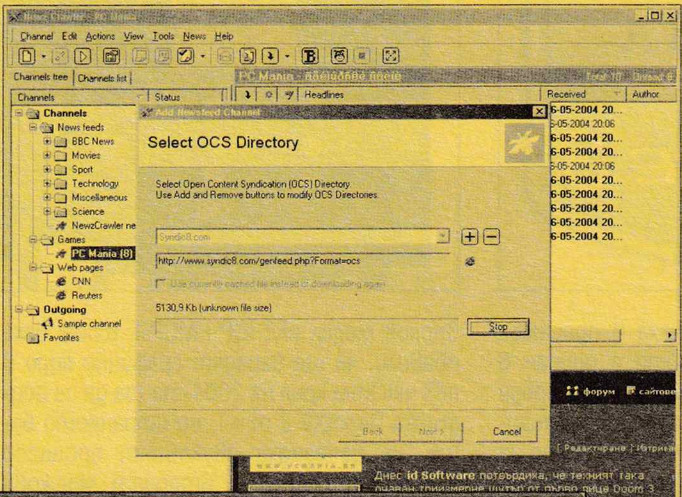
На вашето внимание представяме няколко популярни клиенти за RSS. Изберете по вкус.

FeedDemon

Адрес: http://www.feeddemon.com/

FeedDemon е една от най-пълните програми за получаване и следене на RSS-новини. Платена е, струва 29 долара, но на адрес astalavista.box.sk са изказани наблюдения на различни потребители за относителния характер на сумата в долари, поискана от разработчиците. Работата с него напомня много на работа с клиент за електронна поща (като Outlook Express например.). FeedDemon се отличава с изчистен интерфейс с ясна структура.

В стандартните му настройки са включени фийдове за Yahoo, Cnet, Scripting News, Slashdot, Rollingstone.com, Wired, ExtremeTech и други популярни американски новинарски сайтове. Подобно на акаунт на мейл, в програмата се събират актуални съобщения, организирани и класирани според източника си – ако те кефи, четеш, ако не те кефи, триеш. Включена е настройка за проследяване на новини по ключова дума, могат да бъдат създавани и собствени фийдове около конкретна тема на интерес (българските медицински сестри в Либия например). Общо взето, можете да настройвате всичко по външния вид на информационните съобщения – кегел, фонт, цвят на буквите, колони или стандартен текст и т.н.

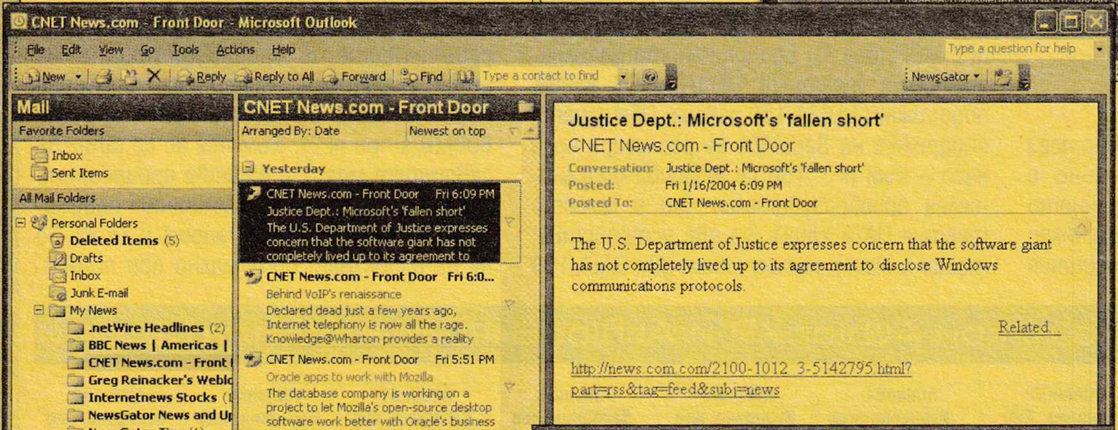

Channel Edit Actions View Tools News Help
Channels tree
Channels list
Channels
Status
Headlines
Received
Author
Channels
News feeds
BBC News
Movies
Sport
Technology
Miscellaneous
Science
NewzCrawler ne
Games
PC Mania (8)
Web pages
CNN
Reuters
Outgoing
Sample channel
Favorites
6-05-2004 20...
6-05-2004 20:06
Add Newsfeed Channel
Select OCS Directory
Syndic8.com
Stop
Back
Next >
Cancel
форум
сайтове

Select Open Content Syndication (OCS) Directory
Use Add and Remove buttons to modify OCS Directories

http://www.syndic8.com/genfeed.php?Format=ocs

Use currently cached file instead of downloading again

5130,9 Kb (unknown file size)


CNET News.com - Front Door - Microsoft Outlook
File Edit View Go Tools Actions Help
Type a question for help
New
Reply
Reply to All
Forward
Find
Type a contact to find
NewsGator
Mail
Favorite Folders
Inbox
Sent Items
All Mail Folders
Personal Folders
Deleted Items (5)
Drafts
Inbox
Junk E-mail
My News
.netWire Headlines (2)
BBC News | Americas |
CNET News.com - Front
Greg Reinacker's Weblo
Internetnews Stocks (
NewsGator News and U
NewsGator Tips (1)
The .NET Guy (2)
Outbox
Sent Items
Search Folders
Mail
Calendar
Contacts
Tasks
3 Items
CNET News.com - Front Door
Arranged By: Date
Newest on top
Yesterday
Related...

CNET News.com - Front Door Fri 6:09 PM
Justice Dept.: Microsoft's 'fallen short'
The U.S. Department of Justice expresses concern that the software giant has not completely lived up to its agreement to

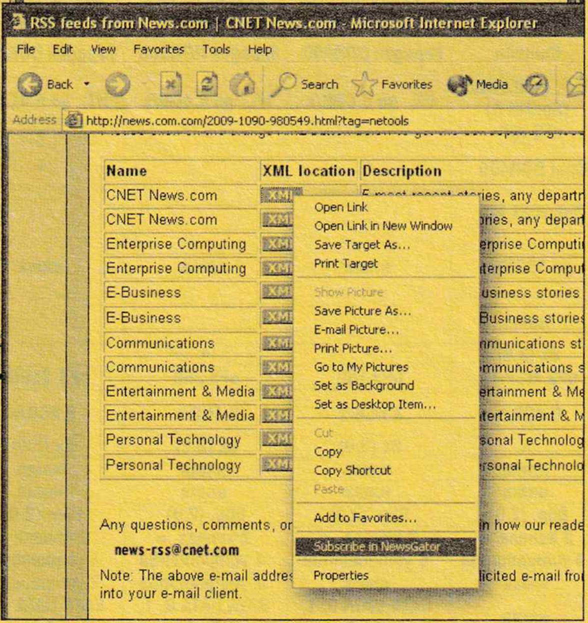
CNET News.com - Front Door Fri 6:0...
Behind VoIP's renaissance
Declared dead just a few years ago, Internet telephony is now all the rage. Knowledge@Wharton provides a reality

CNET News.com - Front Door Fri 5:51 PM
Oracle apps to work with Mozilla
The database company is working on a project to let Mozilla's open-source desktop software work better with Oracle's business

Justice Dept.: Microsoft's 'fallen short'
CNET News.com - Front Door
Conversation: Justice Dept.: Microsoft's 'fallen short'
Posted: Fri 1/16/2004 6:09 PM
Posted To: CNET News.com - Front Door

The U.S. Department of Justice expresses concern that the software giant has not completely lived up to its agreement to disclose Windows communications protocols.

http://news.com.com/2100-1012_3-5142795.html?part=rss&tag=feed&subj=news


RSS feeds from News.com | CNET News.com - Microsoft Internet Explorer
File Edit View Favorites Tools Help
Back
Search
Favorites
Media
Address
Open Link
Open Link in New Window
Save Target As...
Print Target
Show Picture
Save Picture As...
E-mail Picture...
Print Picture...
Go to My Pictures
Set as Background
Set as Desktop Item...
Cut
Copy
Copy Shortcut
Paste
Add to Favorites...
Subscribe in NewsGator
Properties

http://news.com.com/2009-1090-980549.html?tag=netools

Name	XML location	Description
CNET News.com	XML	5 most recent stories, any departr
CNET News.com	XML	ories, any depar
Enterprise Computing	XML	erprise Computi
Enterprise Computing	XML	terprise Comput
E-Business	XML	usiness stories
E-Business	XML	Business stories
Communications	XML	nmunications st
Communications	XML	mmunications s
Entertainment & Media	XML	ertainment & Me
Entertainment & Media	XML	tertainment & M
Personal Technology	XML	sonal Technolog
Personal Technology	XML	rsonal Technolo

Any questions, comments, or n how our reade

news-rss@cnet.com

Note: The above e-mail addres licited e-mail fro into your e-mail client.

Aggreg8

http://www.aggreg8.net/

Този RSS-клиент е с размер от едва 49 килобайта. Работи като добавка на браузера Mozilla и Firebird (за които писахме преди няколко броя). Да започнем с предимствата – освен с малкия размер Aggreg8 (чете се "агрегейт") може да се похвали и че е безплатна. Интегрира се напълно с алтернативния на Internet Explorer клиент, като се зарежда като браузърен прозорец или като отделно приложение. Включването на нови фийдове става съвсем лесно чрез просто въвеждане на линка за връзка. Ако използвате Mozilla, практически едва ли ще се намери някой, който да ви убеди да използвате алтернативен клиент. Основният недостатък на Aggreg8 е в неговата простота – за новаците първият контакт с него ще бъде сравнително стряскащ, тъй като в него няма предварително заредени фийдове към новинарски сайтове.

News Gator

http://www.newsgator.com/

Въпреки близостта в името с популярния мрежови замърсител на компютри News Gator няма общо с него, а е спретнат клиент за RSS. Като начало той е доста по-различен като дизайн и функционалност. News Gator не е самостоятелен софтуер, а е нещо като добавка (plug-in) за Microsoft Outlook. Ако използвате Outlook (не Outlook Express, а Outlook), ще оцените напълно възможността да получавате новините директно в обичайната среда. Освен това търсенето на фийдове и добавянето им, както и изпълняването на команди става директно в Outlook, което е още едно улеснение. В добавка News Gator поддържа функция за постване на коментари в т.нар. уебблогове. Освен към RSS, можете да се абонирате и за т.нар. usenet групи. В България обаче те са слабо популярни, така че едва ли тази функция ще ви направи особено впечатление.

News Gator е платен и струва 29 долара. В astalavista.box.sk са се изказали и за него. Проверете сами.

Feedreader

http://www.feedreader.com/

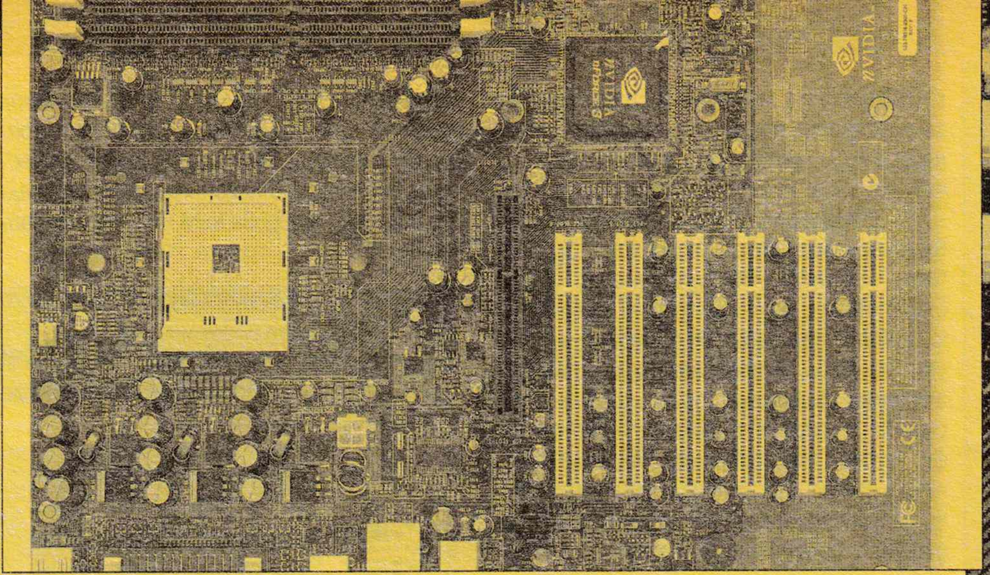
Основното преимущество на тази програма е, че е безплатна. По този начин ви се спестява ходенето до astalavista.box.sk. Лека, удобна за работа, с (почти) пълна функционалност. Единственият недостатък е, че в нея не могат да се импортират съществуващи вече списъци с новинарски фийдове. Което е тъпо, ако решите да използвате готовите линкове на някой свой приятел. Прост дизайн, лесна работа, почти без грижи.

SharpReader

http://www.sharpreader.net/

SharpReader се нуждае от Microsoft .NET framework, за да работи. Безплатна е, като създателите ѝ приемат дарения през PayPal. Подходяща за нови потребители, тъй като съдържа включени предварително фийдове за Wired, Cnet и други американски сайтове. Плюс е, че можете да експортирате и импортирате готови списъци с RSS-линкове (говорихме за това при FeedReader). Плюс е също, че можете просто да въведете URL-то на любим сайт и ако той има RSS фийд, ще се зареди автоматично. По функции не може да се сравнява с FeedDemon, но пък е безплатен и е достатъчно мощен клиент за повечето потребители.

Александър Бойчев



nVidia най-накрая пуснаха в продажба nForce3 чипсета, който е описан в рекламните им документи още преди една година. Той „оправя недостатъците" на временния си заместник като за разлика от него предоставя всички обещани функции. Да проследим развитието на събитията:

nF3 150/Pro/Go

Скоро след излизането на Opteron през 2003-та се появи и първото дъно с nForce3 150 чипсет (ASUS). Странното на nF3 150 беше, че в него липсваха някои от най-тачените качества на предишния върхов модел nF2 IGP+MCP-T. nVidia бяха обявили, че ще вградят графично ядро в nF3 чак към края на 2004-та (за да се поддържа DirectX9 и т.н.), но странното беше, че изчезнаха звуковият процесор "SoundStorm APU" и вторият мрежови контролер. Затова nF3 150 прилича на nF2 MCP (без Т). Единственото допълнение беше третият UltraATA/133 канал, поддържащ UDMA/150 режим. Обещаната поддръжка на SerialATA се реализира чрез него – към nF3 150 се включва допълнителен преобразувателен чип и вместо трети UATA канал (за две устройства: master и slave) се получават два SATA/150 канала.

Все пак в nForce3 150 имаше и няколко други промени спрямо nForce2 – изпълнен е едночипово (няколко предимства: по-бърза връзка между модулите, които преди са били в различни чипове – „северния" и „южния" мост; по-удобен за разработчиците и производителите на дънни платки), използва по-бърза HyperTransport връзка (3.6GB/s вместо 800MB/s при nF2). Към нея не се свързва северният мост, а направо процесорът. Проблемът е, че Opteron/Athlon64 поддържат до 6.4GB/s HyperTranport и може би не се използват оптимално при по-бав-

Характеристики на някои AthlonXP и Athlon64/Opteron платформи

Елемент 0	AthlonXP	AthlonXP	Athlon64	Athlon64	Athlon64	Athlon64	Athlon64	Athlon64
процесорна шина	външна, EV6, до 3.2GB/s	външна, EV6, до 3.2GB/s	вградена, над 14GB/s	вградена, над 14GB/s	вградена, над 14GB/s	вградена, над 14GB/s	вградена, над 14GB/s	вградена, над 14GB/s
контролер на паметта	външен	външен	вграден DDR400	вграден DDR400	вграден DDR400	вграден DDR400	вграден DDR400	вграден DDR400
връзка към следващия елемент	EV6 , до 3.2GB/s (Socket A)	EV6 , до 3.2GB/s (Socket A)	HT, до 6.4GB/s	HT, до 6.4GB/s	HT, до 6.4GB/s	HT, до 6.4GB/s	HT, до 6.4GB/s	HT, до 6.4GB/s
Елемент 1	nF2 IGP	nF2 IGP	*	*	*	VIA K8M800	SiS760	SiS760
контролер на паметта	Dual DDR400	Dual DDR400	*	*	*	*	*	*
видеоускорител	Geforce4 MX	Geforce4 MX	няма	няма	няма	S3 UniChrome Pro	SiS Mirage2 (SiS315+)	SiS Mirage2 (SiS315+)
споделена памет в RAM	до 128MB	до 128MB				до 64MB	до 64MB[1]	до 64MB[1]
собствена видеопамет	няма	няма				няма	до 64MB	до 64MB
AGP интерфейс	8x (3.0)	8x (3.0)	*	*	*	8x (3.0)	8x (3.0)	8x (3.0)
Елемент 2	nF2 MCP	nF2 MCP-T	nF3 150	nF3 250	nF3 250Gb	VIA VT8237	SiS964	SiS965
връзка към предишния елемент	0.8GB/s	0.8GB/s	3.6GB/s	6.4GB/s	6.4GB/s	0.5GB/s	1GB/s	1GB/s
AGP интерфейс	*	*	8x (3.0)	8x (3.0)	8x (3.0)	*	*	*
PCI Express x16	няма	няма	няма	няма	няма	няма	няма	няма[4]
PCI Express x1	няма	няма	няма	няма	няма	няма	няма	2 бр.
USB портове	6бр. (2.0)	6бр. (2.0)	6бр. (2.0)	8бр. (2.0)	8бр. (2.0)	8бр. (2.0)	8бр. (2.0)	8бр. (2.0)
UltraATA/133[2]	2 канала = 4 устройства	2 канала = 4 устройства	3 канала = 6 устройства	2 канала = 4 устройства	2 канала = 4 устройства	2 канала = 4 устройства	2 канала = 4 устройства	2 канала = 4 устройства
SerialATA/150[2]	няма	няма	няма	2 устройства	2 устройства	2 устройства	2 устройства	4 устройства
RAID[2]	няма	няма	SATA,UATA 0, 1, 0+1	SATA,UATA 0, 1, 0+1	SATA,UATA 0, 1, 0+1	SATA 0, 1	SATA 0, 1	SATA 0,1, 0 +1
Мрежови контролери	100 Mbps	Два по 100 Mbps	100 Mbps	100 Mbps	1000 Mbps	100 Mbps	100 Mbps	1000 Mbps
Допълнителни мрежови функции	няма	Подходящ за Gateway	Enterprise[3] Management	няма	Firewall , TCP offload	няма	няма	няма
Звуков контролер	до 5+1	SoundStorm APU до 5+1	до 5+1	до 7+1	до 7+1	до 5+1	до 5+1	до 7+1

* реализиран е в друг елемент на платформата

1 – 64MB собствена памет + 64MB споделена от системната RAM = 128MB.

2 – вместо единия от UATA каналите на VIA VT8237 и nF3 150 чрез допълнителен чип към тях могат да се добавят 2 SATA устройства (и съответно RAID 0+1 за VT8237). Към nF3 250/Gb също може да се включи чип за 2 допълнителни SATA устройства, но не за сметка на UATA каналите и обратно - ако такъв чип не се включи не се „освобождава" UATA канал както при nF3 150/VT8237.

3 – За Pro-модификацията.

4 – SiS756 предоставя един PCI Express x16 (PEG16: PCI Express for Graphics) порт вместо AGP8x интерфейса, но няма вграден видеоускорител.

ната 3.6GB/s връзка.

Поради архитектурата на Opteron/Athlon64 (вграден „северен мост" т.е. процесорна шина и контролер за RAM памет) може да се каже, че nForce3 представлява само „южен мост" (тези определения са по-скоро условни. Чипсетите за Athlon64 на VIA, SiS и др. имат по два чипа/"моста", но това е по-скоро, за да унифицират южните си мостове с тези за Intel P4 процесорите), но предлагащ и AGP8x интерфейс.

Освен основния nF3 150 модел, се появиха и три модификации: nF3 150 Pro (допълнителни функции към мрежовия контролер – за управление, настройка и т.н. – „enterprise management"), nF3 Go150 (поддръжка на AMD PowerNOW!) и nF3 Go120 (орязана версия – само два UATA 133 канала, само 1.6GB/s HyperTransport, само AGP 4x; поддръжка на Transmeta LongRun – еквивалентът на PowerNOW! При Efficeon процесорите).

И двата предишни чипсета на nVidia предлагаха по няколко уникални възможности, а освен това поддържаха и всички интерфейси и стандарти към момента на излизането си (USB2.0, най-бързите процесорни шини и др.). Затова очакванията и към nForce3 бяха големи. nF3 150 не ги удовлетворява и затова може да се счита за временен заместник, колкото да се закърпят нещата, докато се довърши „пълният" nForce3 вариант – 250.

nF3 250/Gb

nForce3 250 добавя към възможностите на 150 няколко неща: по-бърза Hyper Transport връзка (6.4GB/s, максималната поддържана засега от Athlon64), общо 8 USB2.0 порта (срещу 6 при nF3 150), два SerialATA порта без необходимост от външен чип и два с външен (общо 4 SATA порта в добавка към 4-те UltraATA устройства) и нови драйвери и BIOS с поддръжка на RAID нива 0, 1 и 0+1.

Допълнението в nF3 250Gb е подобреният мрежов контролер – поддържа Gigabit Ethernet (10/100/1000 Mbps). Предимството на nVidia Gigabit Ethernet контролера е това, че той е вграден в чипсета и може да се възползва от доста бърза връзка към паметта и процесора (6.4 GB/s). Максималната теоретична скорост при 1000Mbps Ethernet е 250MB/s (при full duplex предаване и в двете посоки). За разлика от nF3 решенията с отделен чип на дъното (използващ PCI шина) или PCI платка са ограничени до 133 MB/s (максималната скорост на 33MHz/32bit PCI) и съответно работят по-бавно.

Мрежовият контролер на nF3 250Gb е по-особен, дори да се използва като обикновен 10/100Mbps – има някои функции за намаление натоварването на процесора при TCP транзакции и което е по-важно – хардуерни SPI Firewall възможности – за защита от нежелани прониквания в компютъра, с множество настройки за регулиране. Втората уникална функция при nF3 е гъвкавата RAID поддръжка. Всички останали чипсети поддържат изграждане на RAID масиви само от SATA дисковете, а nF3 позволява използването на който и да е диск, свързан към него – независимо дали UltraATA или SerialATA. Поддържат се стартиране на операционната система от RAID масива, поставяне/изваждане на SATA дискове без изключване на компютъра, възстановяване на развален диск (след включването на нов) от RAID1 или 0+1 масив без прекъсване на работата и обозначаването на някой диск като „резервен" – за автоматично възстановяване.

Въпреки нововъведенията не може да се каже, че nF3 250Gb е толкова голямо постижение, колкото nF2 IGP+MCP-T. От един чипсет, излизащ в момента, освен наличното в nF3 250Gb трябва да се очакват PCI Express x16 и x1 портове, четири „цели" SATA порта (вместо два „цели" и два нуждаещи се от допълнителен чип), а и загубата на звуковия процесор и втория мрежов контролер изглежда още по-голяма на фона на добре развитите

ПЛАТЕНО СЪОБЩЕНИЕ

“КОМПЮТЪРНА ГРАМОТНОСТ – СВЯТ БЕЗ ГРАНИЦИ”. ПРОГРАМА “РАЗВИТИЕ НА ГРАЖДАНСКО ОБЩЕСТВО”

Програма РАЗВИТИЕ НА ГРАЖДАНСКО ОБЩЕСТВО 2000, Проект ФАР BG 0104.03. се реализира с финансовата подкрепа на програма ФАР на Европейската Комисия. Страни по програма са **Централно звено за финансиране и договаряне (ЦЗФД)** и Консорциум съставен от **Фондация “Общество и информация”, Български хелзинкски комитет и Съюз на българските фондации и сдружения**.

Самата програмата е насочена към социална и икономическа интеграция на уязвимите групи в България на национално и местно ниво за формирането и укрепването на местния социален капацитет в 30 слабо развити общини. Чрез нея Неправителствените организации получават още една възможност да укрепят капацитета си и да решават социални проблеми на уязвимите групи в България.

ПРОЕКТ “КОМПЮТЪРНА ГРАМОТНОСТ - СВЯТ БЕЗ ГРАНИЦИ”

Инициативата “Компютърната грамотност – свят без граници” предвижда неформални занимания на групи от деца-сираци от ДОВДЛРГ “П.Славейков” и деца от социално слаби семейства от Дирекция социално подпомагане Красно село.. Целта е те да усвоят основните познания при работа с компютър и в Интернет. Идеята за участие с проект по програма “Развитие на гражданското общество” възникна в резултат на наблюдения и анализ, че обмена на информация и общуването в Интернет са модерни, популярни и атрактивни сред младото поколение и предоставят равен шанс без оглед на социалната принадлежност.

По проекта работи екипа на Сдружение спортен клуб по електронен спорт “Хоф клуб. Той се ръководи от Иво Илиев - проектен мениджър, а екипът е разделен на три подекипа – за обучение /координатор Илиян Вълчев/, за медийно отразяване/координатор Николай Кунев/ и екип – уебдизайн /координатор Антоанета Жекова/.

Проектът стратира миналата година през месец декември и е с продължителност 5 месеца, на които съответстват пет етапа. Най-общо това са обучение на децата, популяризиране на проекта в медиите – телевизия и печат, изработване на интернет страница по проекта съвместно с децата и организиране на официалното връчване на грамоти и награди на децата. Проектът е под патронажа на Столична община, а кметът – г-н Стефан Софиянски лично връчи на официална церемония в сградата на Общината грамотите за успешно преминатото обучение.

С тази инициатива екипът на ССКЕС “Хоф клуб” цели да популяризира идеята за обучение на групи от деца в неравностойно социално положение за усвояване на основните познания при работа с компютри и Интернет; да повишавиши нивото на знанията и умения на децата за пълноценно използване на възможностите на интернет с оглед преодоляване относителната им социална изолация; да разшири кръга им от интереси; да мотовира и насочи децата по пътя им на бъдеща реализация в личен и професионален план; да приобщи младите към ценностите на гражданското общество и да популяризира европейските ценности и идеи предвид бъдещото присъединяване на България в Европейския съюз.

Повече за проекта можете да прочетете на интернет страницата на проекта http://www.hoffclub.com/projects

AUDIGY
TOKO

Узряване на технологиите

Някога определящ за възможностите на компютъра беше централният процесор. В днешно време за повечето задачи е достатъчен какъвто и да е AthlonXP или Pentium4. По-съществен за удовлетворението на потребителите е чипсетът, който има значение и за производителността, и за потенциалното разширение на компютъра с платки и външни устройства. Ако преди време достатъчен отговор на въпроса "Какъв компютър имаш?", би могъл да бъде "Pentium MMX", то сега много по-полезен би бил отговорът "Intel 865G" или "nForce2" например. Повечето производители на чипсети вече дори представят и южните си мостове като отделни продукти ("чипсет" означава комбинация от няколко чипа, обикновено два, т.н. "мостове", към които предоставят необходимите интерфейси за процесор, памет, AGP, IDE, USB и т.н.), което подчертава и все по-голямото значение на пренебрегваните досега южни мостове. Въобще PC технологиите могат да се считат за "узрели", когато навлязат в чипсетите и за "остарели", когато бъдат премахнати от там. Пример за наскоро узрели технологии са RAID и SerialATA – чак след въвеждането на SATA в чипсетите ще започне масовото преминаване към SATA твърди дискове. Очакват се WirelessLAN, контролери за Flash памети и Bluetooth. Остарели (и излезли от чипсетите, но все още поддържани от външни "SuperI/O" чипове на дънните платки) са MIDI/Game портът, серийният (COM) и паралелният (LPT) порт, флопитата, PS/2 портовете за мишка и клавиатура, инфрачервеният (IrDA) порт. Все още се предлагат компютри с някои от тези остарели технологии, понякога по рефлекс (към кутията на компютъра се закрепва и флопи = +15лв.), а понякога, защото заместникът все още не е "узрял" (Bluetooth вместо IrDA).

Интересен е случаят с IEEE1394a (FireWire-a, 400 Mbps). Това е интерфейс за връзка с външни периферни устройства, твърде близък по характеристики до USB2.0 (480Mbps, но реално не е по-бърз от FW). Всеки от двата интерфейса си има предимства и недостатъци, но като цяло USB е по-широко разпространен. Intel се отказаха от плановете си да внедрят IEEE1394 в наследника на BX. SiS пуснаха няколко чипсета с IEEE1394 (SiS745, SiS962, SiS963), но те скоро бяха изместени от варианти без него (SiS 962L, SiS 963L, които се използват и при SiS 746). Най-новите им южни мостове – SiS 964, SiS 965/L също не поддържат IEEE1394. От друга страна, при втория си опит с южните мостове nVidia добавиха IEEE 1394 в MCP-T. Също така, почти всички дънни платки от висок и някои от среден клас предлагат FW портове чрез чипове на Texas Instruments или VIA. Най-новите модели чипсети и на VIA, и на nVidia (доколкото nF3 250Gb е показателен за развитието на серията, все пак при него липсват няколко nF2-функции) обаче въпреки това не поддържат IEEE 1394.

Недостатък на IEEE1394 е това, че има два вида конектори – за четири и за шест проводника (в зависимост от това дали предоставят и захранване за устройството). Съответно настъпват объркавания и излишни усложнения с кабелите.

За потребителите ще бъде по-удобно и по-евтино, ако остане само единият стандарт и това би трябвало да е USB. Единствените устройства, които все още се предлагат само с FW интерфейс, са цифровите видеокамери (не фотоапаратите). Това може би е оправдано, като се има предвид IEEE1394b (800Mbps), но ако се появи USB 3.0 на 960 Mbps най-вероятно и видеокамерите ще се прехвърлят на USB.

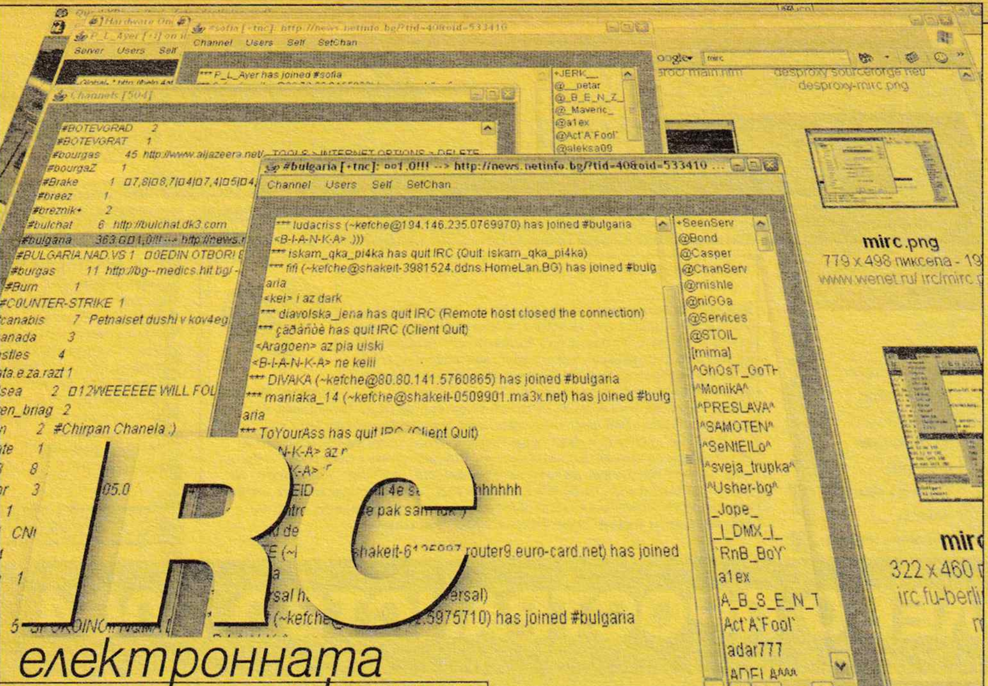
От версия 2.0 досега USB спецификацията бе развита допълнително в някои сфери. Първо се появи модификацията USB "On-the-Go". Устройствата, които я поддържат, могат да комуникират помежду си без да са включени към персонален компютър (PC) – дотогава това бе възможно единствено чрез FireWire /IEEE-1394. Така се свързват мобилни телефони и органайзери, фотоапарати, видеокамери и устройства за домашно забавление (DVD, PVR) и др.

В момента в последен стадий на разработка е модификацията "Video USB" – специално предназначена за обмен на видеопотоци, включително в реално време. Добавките към USB протокола представляват указатели за приоритет на предаваните данни, които осигуряват 30 кадъра в секунда и добра картина. Същите приоритетни атрибути спомагат и за предаване на глас в реално време, т.е. за USB VoIP (Voice-over-Internet Protocol) телефони и видеоконференции.

Най-новата USB модификация е "Wireless USB". Intel обявиха, че според тях бъдещите безжичносвързани периферни устройства трябва да използват тази технология, а не Bluetooth. Основното предимство е това, че Wireless USB ще е напълно софтуерно съвместима с обикновената USB (BIOS, операционна система, драйвери и т.н.). Всяко USB устройство (мишка, клавиатура, ...) би могло да стане безжично, стига производителят да добави необходимия приемно-предавателен чип – без допълнителни разходи за разработка на драйвери, тестване на съвместимост и т.н. Bluetotooth пък, напротив, изисква специално отношение, работи с виртуални COM портове и профили за всяка функция, поддържана от устройствата; много често производителите си спестяват разработката на някои профили и съответно се получават комбинации от Bluetooth устройства, които не могат да се използват заедно (не всеки BT принтер може да отпечатва снимки от всеки BT фотоапарат).

Техническите спецификации на Wireless USB на този етап са неизвестни (Intel очакват технологията да е готова през 2005-та), но вече се тиражират някои предположения: ще се използва широколентова радиокомуникационна връзка (Ultra WideBand, от 2 GHz до 11 GHz), скорост на 2.6 m (4m според други източници) – 480Mbps, скорост на 10m разстояние между устройствата – 110Mbps. За сравнение – сегашният Bluetooth поддържа около 1Mbps до 10m, а очаквания Bluetooth 2.0 – 12Mbps до 10m. Проблемът при увеличаване на скоростта на безжичните връзки е консумацията – никой не иска, ако сваля MP3-ки в малкото си плейърче, да зарежда батериите през 5 минути...

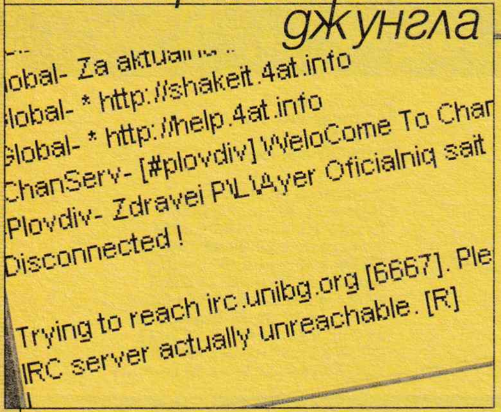
Стоян Спахиев



```
*** ludacriss (~kefche@194.146.235.0769970) has joined #bulgaria
<B-I-A-N-K-A> .)))
*** iskam_qka_pl4ka has quit IRC (Quit: iskam_qka_pl4ka)
*** fifi (~kefche@shakeit-3981524.ddns.HomeLan.BG) has joined #bulg
aria
<kei> i az dark
*** diavolska_jena has quit IRC (Remote host closed the connection)
<Aragoen> az pia uiski
<B-I-A-N-K-A> ne kelli
*** DiVAKA (~kefche@80.80.141.5760865) has joined #bulgaria
*** maniaka_14 (~kefche@shakeit-0509901.ma3x.net) has joined #bulg
aria
*** ToYourAss has quit IRC (Client Quit)
```

IRC

електронната джунгла



```
lobal- Za aktuaiu
lobal- * http://shakeit.4at.info
Global- * http://help.4at.info
ChanServ- [#plovdiv] WeloCome To Char
Plovdiv- Zdravei P\L\Ayer Oficialniq sait
Disconnected !

Trying to reach irc.unibg.org [6667]. Ple
IRC server actually unreachable. [R]
```

Не можеш сериозно да мислиш, че познаваш Интернет, ако не си чатил в IRC. Нито това, че ти се струва глупаво, нито това, че не ти остава време, може да ти послужат за оправдание. Нямаш основание за извинение. Не си ли се потапял в безумната лудница на надприказването с десетките психари, обитаващи IRC каналите, може да означава само, че те е било страх. Не от непознати, а от нови технологии. Трябва бързо да се коригираш. Друго е, ако опиташ и после се откажеш. Ще звучиш много по-убедително, когато седнеш да обясняваш, че за теб чатът е загуба на време.

За чатовете и за IRC по принцип

Няма да обясняваме какво е чат по същата причина, поради която няма да обясняваме и какво е хотдог. Но малко пояснения около съкращението IRC може да бъдат полезни.

Има много сайтове, които предлагат някаква форма на лафче на посетителите си. Реализациите са най-различни, Java или HTML от страна на клиента и разнообразни програмни технологии, от страна на сървъра. Но при всички положения, за да може да се осъществи обмен на съобщения, има няколко задължителни полета, които трябва да присъстват. Това са името на подателя, стаята, в която говори, ако не е в частен разговор, или името на получателя, ако е на private. Също така и самият текст на съобщението. Необходим е и още определен набор от служебни запитвания и отговори, например за извличане на списъка с каналите, присъединяване към канал, преглед на другите включени потребители.

От гледна точка на програмиста, писането на чат програма е елементарно упражнение за мързеливи летни следобеди. Но тъй като свободното творчество довежда до несъвместимост между отделните продукти, оказва се крайно необходимо да се въведе ред с помощта на някакъв стандарт. В протокола на IRC (Internet Relay Chat) са указани точните формати, с които се предават съобщенията и всеки, който иска да създаде нов чат или обслужваща програма (например бот), може да се придържа към указанията и да е спокоен, че написаното от него ще работи и ще е съвместимо, независимо от това на какъв език е писано, за каква операционна система и дори за какъв хардуер.

Малко по малко в казаното дотук се промъква идеята, че отделните IRC сървъри могат да комуникират помежду си. Това позволява създаването на цели IRC мрежи, съставени от множество IRC сървъри. Те имат общи канали, но различни точки на достъп. Например в канал #bulgaria можете да говорите независимо дали сте се свързали през ABV или през Гювеча. Големите американски мрежи като DALNet имат сървъри във всички американски щати и в много от европейските държави. Така се осигурява по-бърз достъп до локалните канали и по-оптимизиран трафик на далечни разстояния.

mIRC и други програми за чат

Въпреки че почти всички български портални сайтове предлагат достъп до IRC мрежите, доста по-удобно е ползването на специализиран софтуер за целта. Без да твърдим, че е единствената, трябва да посочим Windows програмата mIRC като основен фаворит.

Страницата на mIRC в Интернет е **http://www.mirc.com**

Най-новата версия 6.14 можете да изтеглите директно от адрес

ftp://ftp.headoff.com/Software/mIRC/mirc614.exe

А подробно описание на инсталацията и работата с mIRC на български, преведено от оригиналната документация от Дарин Калоянов, има на

http://www.mirc.co.uk/translations/bulgarian.html

Традиционният продукт за Linux/UNIX се нарича BitchX и е един от най-старите софтуери за IRC. Той работи в конзолен текстови режим. В момента има и доста добри, и по-шарени графични алтернативи, като XChat.

Тъмната страна на IRC

Тъй като IRC мрежите са много гъвкави и динамични, контролът върху тях е доста труден. Затова често те се асоциират и с групи за обмен на пиратски софтуер (warez), кракове, хакерско ноу-хау и други. Човек трябва да внимава къде попада, защото лесно може да стане жертва на недобросъвестни хакери. Вируси, които повреждат компютъра и програми – троянски коне, с които можете да отворите компютъра си за непознати хакери, често се прехвърлят през IRC мрежите.

Иван Дончев

НЯКОИ IRC ТЕРМИНИ

Ban – постоянна забрана за посещение на даден канал. Може да бъде по име, но по-често е по интернет адрес.

K-Line – бан на ниво сървър. Дава се само за изключително сериозни изцепки и изцяло забранява влизането в определен irc-сървър.

Kick – временно изхвърляне от канала.

Flood – заливане на канала с огромно количество безсмислена информация, с цел нарушаване нормалната работа на канала. Една от основните причини да получите Kick или Ban.

ASCII art – доброкачествен вариант на Flood, при който се рисува с помощта на буквените символи.

Op – оператор на канала. Разпознава се по символа @ пред името. Това е човекът, който може да прави Kick и Ban, също така да дава и отнема права на потребителите. Обикновено оператори са създателите на канала и доверените им лица.

Bot – обслужваща програма, която само изглежда като обикновен посетител на чата. Може да върши полезни неща, като да следи кой кога е бил за последно онлайн, да дава помощ на нови потребители, да подпомага дейността на операторите и други. Също може и да прави пакости, като да събира мейл адреси, разменяни в канала, да рекламира съмнителни стоки и услуги. Не на последно място, има и ботове по проекти за изкуствена интелигентност, които си говорят с вас и ще ви трябва време, за да разберете, че не са истински хора.

ВИРТУАЛНО РОЛЕВО ПРОСТРАНСТВО 2004

Търсите български ролеви фенове? Посетете www.rpgbg.net

След като дълго време българското ролево общество бе децентрализирано, пръснато по различни дружинки, най-накрая се появи един обединителен фактор. Той се казва www.rpgbg.net и неговата основна цел е да заеме мястото на предишния български виртуален ролеви гранд – rpg.hit.bg. Както много от вас си спомнят, той беше представен на страниците на PC Mania преди повече от 2 години и беше основен източник на ресурси за зарибените играчи.

Неговият наследник си е поставил доста по-високи цели. Той предлага по-голямо разнообразие и търси още по-широка аудитория от предшественика си. На него можете да намерите информация за различно напредналите фенове, както и да се свържете с други хора, които са зарибени точно като вас. Естествено, на всеки от нас му е ясно защо родината ни има нужда от подобен вид сайтове. Той, един вид, събира всички фенове на едно място и вероятно на един по-късен етап може би ще създаде още по-голяма популярност на това хоби. На страницата можете да намерите линк към българската ролева директория (brd.rpgbg.net), която за момента съдържа архив с

над 500 фенове на този тип игри

от цялата страна. Точно това е и мястото, на което трябва да отидете, ако си търсите с кого да играете, а не познавате достатъчно от зарибените жители на вашето населено място.

Сайтът поддържа рубрика от новини, която се обновява доста често. Заедно с тях, на него са качени най-различни материали, които могат да улеснят, подобрят и направят по-качествени вашите RPG-сесии. На сайта има специална рубрика, наречена "Първи стъпки". В нея всички новаци могат да намерят обяснено с най-прости думи какво е ролева игра и с кого и как се играе. Тази рубрика съдържа няколко добре подбрани статии, писани от корифеи в ролевия жанр.

В друга секция на сайта са качени и интервюта с популярни автори на любимите ви (всъщност любимите ни :) – бел. авт.) книги-игри от близкото минало. Специално внимание заслужава интервюто с динозавъра в тази област, а именно

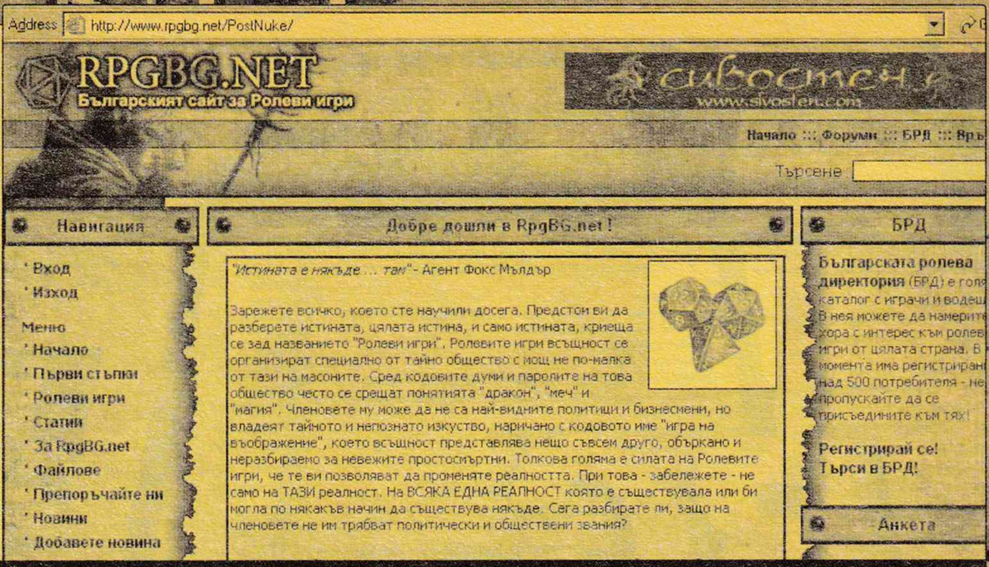
самия Майкъл Майндкрайм

Може би най-големият плюс на сайта е присъствието на линк към официалния ролеви форум (forums.rpgbg.net). На него можете да задавате въпроси, както и да обсъждате различни теми, свързани с ролевите игри, системите, световете и др. Интересна възможност, от която си заслужава да се възползвате, е да следите различните форумни игри. Това са открити ролеви сесии, провеждани с едни от най-добрите играчи и водени от професионалисти. Там директно можете да следите развоя на събитията и да се потопите в невероятните истории на персонажите. Те са предадени толкова увлекателно и истински, точно като в литературен роман. Организационният форум пък е мястото, в което се уреждат както националните, така и различни регионални ролеви срещи. Там се организират сбирки на фенове от цялата страна

– София, Варна, Пловдив, Бургас, Велико Търново...

На финала е редно да отдадем заслуженото на създателите на тази Мека на ролевите играчи в България. Стефан Кънев, Станимир Джевелеков, Стефан Караманов и Калоян Кирилов, познати и като Aquarius, bezimenniq, Vonamarak и WishingStar. Това е скромният, но амбициран екип, който е поел нелеката задача да задоволи нуждите на цяло едно поколение ролеви фенове в България. Времето ще покаже дали техните усилия са си стрували.

Дамян Христов & Орлин Широв


Address http://www.rpgbg.net/PostNuke/
RPGBG.NET
Българският сайт за Ролеви игри
сивостен
www.sivosten.com
Начало ::: Форуми ::: БРД ::: Връ
Търсене
Навигация
Добре дошли в RpgBG.net !
БРД

- Вход
- Изход

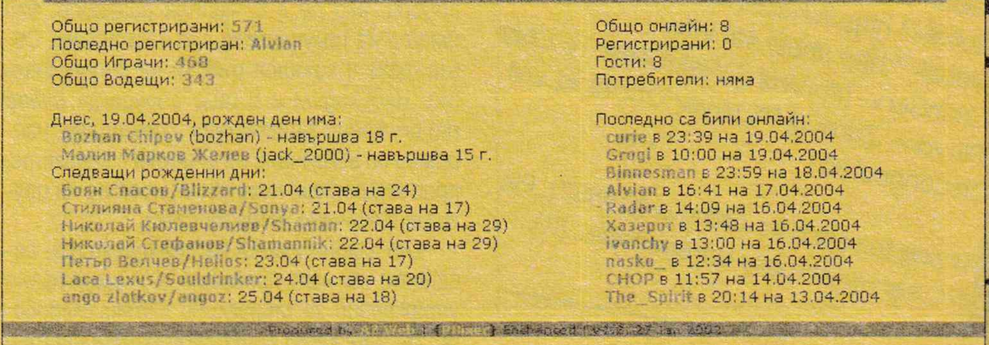
Меню
- Начало
- Първи стъпки
- Ролеви игри
- Статии
- За RpgBG.net
- Файлове
- Препоръчайте ни
- Новини
- Добавете новина

"Истината е някъде ... там" - Агент Фокс Мълдър

Зарежете всичко, което сте научили досега. Предстои ви да разберете истината, цялата истина, и само истината, криеща се зад названието "Ролеви игри". Ролевите игри всъщност се организират специално от тайно общество с мощ не по-малка от тази на масоните. Сред кодовите думи и паролите на това общество често се срещат понятията "дракон", "меч" и "магия". Членовете му може да не са най-видните политици и бизнесмени, но владеят тайното и непознато изкуство, наричано с кодовото име "игра на въображение", което всъщност представлява нещо съвсем друго, объркано и неразбираемо за невежите простосмъртни. Толкова голяма е силата на Ролевите игри, че те ви позволяват да променяте реалността. При това - забележете - не само на ТАЗИ реалност. На ВСЯКА ЕДНА РЕАЛНОСТ която е съществувала или би могла по някакъв начин да съществува някъде. Сега разбирате ли, защо на членовете не им трябват политически и обществени звания?

Българската ролева директория (БРД) е голя
каталог с играчи и водещ
В нея можете да намерит
хора с интерес към ролев
игри от цялата страна. В
момента има регистрирани
над 500 потребителя - не
пропускайте да се
присъедините към тях!

Регистрирай се!
Търси в БРД!

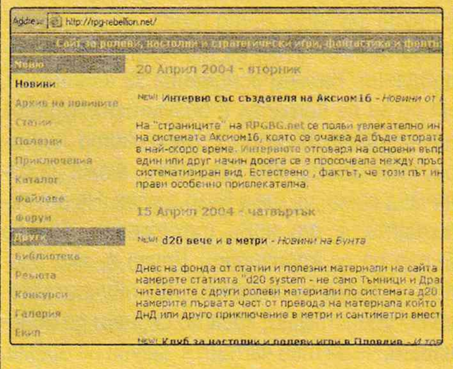

Общо регистрирани: 571
Последно регистриран: Alvian
Общо Играчи: 468
Общо Водещи: 343

Днес, 19.04.2004, рожден ден има:
Bozhan Chipev (bozhan) - навършва 18 г.
Малин Марков Желев (jack_2000) - навършва 15 г.
Следващи рожденни дни:
Боян Спасов/Blizzard: 21.04 (става на 24)
Стилияна Стаменова/Sonya: 21.04 (става на 17)
Николай Кюлевчелиев/Shaman: 22.04 (става на 29)
Николай Стефанов/Shamannik: 22.04 (става на 29)
Петьр Велчев/Helios: 23.04 (става на 17)
Laca Lexus/Souldrinker: 24.04 (става на 20)
ango zlatkov/angoz: 25.04 (става на 18)

Общо онлайн: 8
Регистрирани: 0
Гости: 8
Потребители: няма

Последно са били онлайн:
curie в 23:39 на 19.04.2004
Grogi в 10:00 на 19.04.2004
Binnesman в 23:59 на 18.04.2004
Alvian в 16:41 на 17.04.2004
Radar в 14:09 на 16.04.2004
Хазерот в 13:48 на 16.04.2004
ivanchy в 13:00 на 16.04.2004
nasko_ в 12:34 на 16.04.2004
CHOP в 11:57 на 14.04.2004
The_Spirit в 20:14 на 13.04.2004

ДРУГИЯТ



20 Април 2004 - вторник

NEW! **Интервю със създателя на Аксиом16** - *Новини от*

На "страниците" на RPGBG.net се появи увлекателно ин
на системата Аксиом16, която се очаква да бъде втората
в най-скоро време. Интервюто отговаря на основни въпр
един или друг начин досега се е просочвала между пръс
систематизиран вид. Естествено , фактът, че този път ин
прави особенно привлекателна.

15 Април 2004 - четвъртък

NEW! **d20 вече и в метри** - *Новини на Бунта*

Днес на фонда от статии и полезни материали на сайта
намерете статията "d20 system - не само Тъмници и Дра
читателите с други ролеви материали по системата д20
намерите първата част от превода на материала който
ДнД или друго приключение в метри и сантиметри вмест

NEW! Клуб за настолни и ролеви игри в Пловдив - *И тов*

Както знаете, за да върви едно нещо напред, е нужна адекватна конкуренция. Не си мислете, че и в ролевия бранш няма такава. Има и още как! Тя се казва http://rpg-rebellion.net/ и не се различава чак толкова много от гореописания сайт. Въпреки всичко неговите форуми не са толкова активни, колкото тези в rpgbg.net. За сметка на това, новините в него се обновяват ежедневно. Интерфейсът му не е дотолкова атрактивен и секциите му за ролеви материали не са толкова богати. Въпреки това rpg-rebellion.net е една добра алтернатива и достоен конкурент на rpgbg.net. Негови създатели са Димитър Чизмаров и Владимир Крылов, познати още и като DeepBlue и Avisian.

Японски шах

Shogi, или японският шах, произлиза от играта chaturanga (срещаща се и като chatrang), за която споменах в предишния брой. Тя се е играела в Индия през седми век и се приема за прародител на различните видове шах, които са познати в наши дни. Разпространявайки се по света, тази древна игра се модифицира в shatranj в Арабия и в шаха, който познаваме, наричан европейски. Китайците я превръщат в xiangqi, корейците – в changgi. Около 12 век идеята на chaturanga достига до Япония, за да се трансформира в shogi.

Йероглифите, изписващи shogi, се интерпретират като игра на генералите. Японският шах има различни варианти в зависимост от размера на дъската и броя на фигурите. За най-разпространен се приема този, който се играе на дъска 9x9 квадрата с 40 фигури. В центъра има четири точки, определящи зоната за повишения. Фигурите се разполагат в квадратите, получени от пресичането на линиите, като самите квадрати не са оцветени и са малко по-дълги на височина отколкото на ширина. Което пък е свързано с особеностите на самите фигури, представляващи петоъгълни плочки. Цветово разграничение на противниковите пулове не съществува. Всички са еднакви на пръв поглед, като разликата идва от това накъде е насочен острият край на фигурата. Стандартно от едната страна са основните значения, като фигурите, за които е достъпно повишението (всички с изключение на царя и златните генерали), имат и йероглиф от обратната страна, указващ значението й след повишението. Ето и самите фигури, 20 на брой за всеки играч:

цар (или скъпоценен генерал) – заема a5. Придвижва се във всички посоки с една позиция.

златен генерал – заема a4 и a6. Придвижва се по вертикалата и хоризонталата с една позиция, както и диагонално, но само в посока напред.

сребърен генерал – заема a3 и a7. Придвижва се по диагоналите с една позиция плюс право напред.

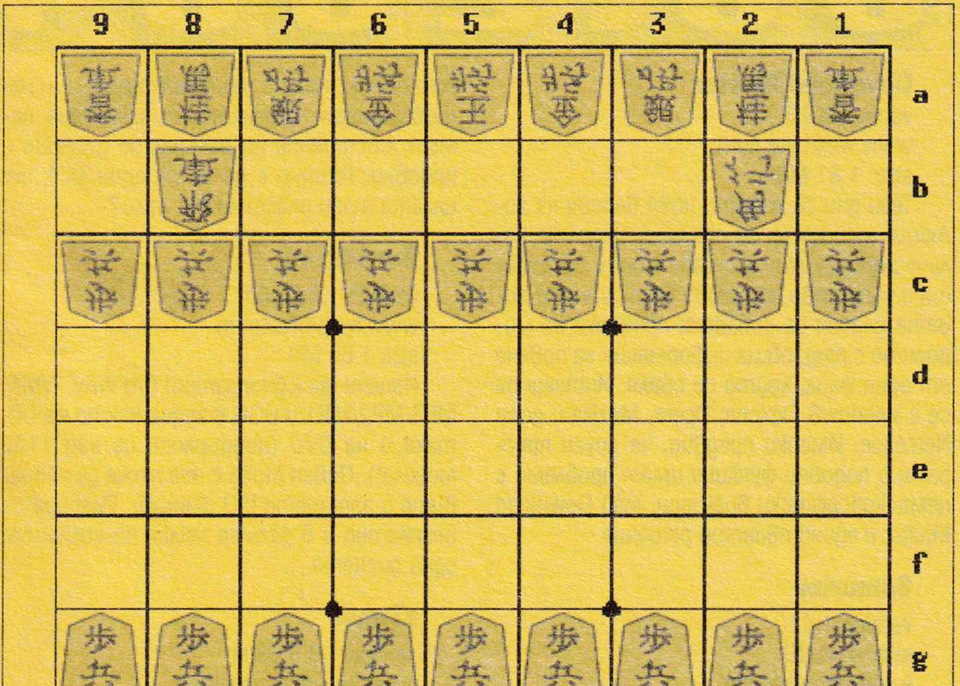
рицар (или уважавания кон) – заема a2 и a8. С придвижване като на коня от европейския шах с право на прескачане на заети квадрати.

пика (или благоуханната колесница) – заема a1 и e9. Движи се само и единствено напред с възможност за преместване с повече от една позиция.

офицер (или движещият се под ъгъл) – заема b2 и е с идентично на европейския офицер придвижване.

топ (или летящата колесница) – заема b8. С идентично на европейския топ придвижване.

пионка (или войник) – заема целия "c" ред и може да се придвижва само с една позиция право напред.



В японският шах фигурите, приети условно за "черни" играят първи и се разполагат в горната част – там, където са цифрите, а "белите" на срещуположната страна. Целта е мат, като е възможно единият противник да се предаде преди да се стигне до мат или играта да завърши с реми.

Интересна особеност на shogi е т.нар. повишение, което променя значението на фигурите, когато те се озоват в зоната за преминаване в по-горен клас. Сребърните генерали, рицарите, пиките и пионките придобиват правомощията на златните генерали, касаещо поведението им на дъската. Топът става драконов цар, който съчетава придвижването на царя и топа. Офицерът се превръща в драконов кон и съчетава придвижването на царя и офицера. Повишението не е задължително – играещият може да запази първоначалното значение на фигурата.

Най-отличаващата черта на японския шах е, че след като дадена фигура се вземе от противниковия играч, той може да я върне обратно в играта, но вече като своя. Историците свързват това с факта, че shogi се е играел от самураи, които като наемници често са сменяли своите господари и се предполага, че именно те са въвели това правило.

От диск 1 на списанието може да инсталирате компютърен вариант на shogi, който предлага и другите по-малко популярни варианти на играта: tori shogi (играе се на 7x7 с 32 фигури), wa shogi (11x11 с 54 фигури), chu shogi (12x12 с 92 фигури), dai shogi (15x15 с 130 фигури), tenjiku shogi (16x16 с 156 фигури), dai-dai shogi (17x17 с 192 фигури), maka-dai-dai shogi (19x19 с 192 фигури), tai Shogi (25x25 с 354 фигури) и taikyoku-shogi (36x36 с 402 фигури). Пожелавам успех на всички, дръзнали да се ориентират на дъска с 354 или 402 фигури!

desi|re

BEST FREE
SOFT
05.2004

dBpowerAMP Music Converter

version 10.1
www.dbpoweramp.com
size: 1.44 MB

Чудна програмка за мачкане и конвертиране в и на WAV, MP3, MP4, WMA, Ogg Vorbis, AAC, Monkeys Audio, FLAC, CDA и подобни формати. Позволява бързо и качествено да рипнете CD-Audio, използвайки практически всеки кодек (Lame е най-добро, разбира се). Скоростта на копиране е по-висока дори и от на Easy CD-DA Extractor! Има вградено изравняване на силата на парчетата и CDDB поддръжка. Конвертирането на формати от един в друг също е на висота. Работата с него е олекотена до максимум - кликаме с десен бутон на файла и избираме какво искаме да правите с него. После определяте битрейт и къде да бъде запазен файлът и готово. В добавка на всичко това dBpowerAMP Music Converter може да преглежда и редактира ID3 тагове. И цялото това – безплатно и без досадни реклами и spyware.

iTunes

version 4.5.0.31
www.apple.com
size: 20 MB

Това е епълският еквивалент на MusicMach JukeBox или иначе казано – мултимедиен комбайн. Практически може всичко: свирене на MP3, WAV, CDDA, Интернет радио, записване на CD и DVD дискове, конвертиране на аудио файлове, мачкане в MP3 (с променлив или постоянен битрейт до 320 kbps), AIFF, WAV, AAC. Има и много удобен органайзер за MP3 и красиви визуализации. Като екстри се броят вграденото плавно преливане на парчета и изравняването им като сила. Удобен интерфейс, отличен еквалайзер с десет плъзгача, страхотен звук и разбира се, безплатна. Проблем ще е може би големината му от 20 Mb, но го има на едно от CD-тата към настоящия брой, така че го качете смело.

Като бонус в инсталационния пакет е вкарана и последната версия на Quick Time.

BootSkin ver. 1.05

www.stardock.com
size: 0.9 MB

Програмка за смяна на картинката по време на зареждане на Window$ 2000 или XP. От авторите на култови програмки за промяна и пощипване на Windows като Object Desctop, IconPacker, DesktopX и Skin Studio. Иначе казано – StarDock! Смяната на екрана става много лесно и напълно безопасно. От www.wincustomize.com може да се свалят много скринове, а специално сме подбрали най-забавните, красиви и интересни. Друго си е като пускаш Windows, да пише Window$ Couter-Strike Edition ;]

Download Master

version 3.0.5.729
www.westbyte.com
size: 1.81 MB

Тези дни се появи и нова версия на готиния мениджър за сваляне. Огромно количество функции, стабилност, простота и удобство при това безплатно. В новата версия са добавени проверка на мирорите с ping, обща информация за повече от един файл, който се сваля. Интегрира се с Window$ Explorer, Opera, Mozilla и дори Netscape. Имайки предвид, че други програми с подобни функции имат проблеми с немайкрософтски браузери, май Download Master е единственото решение.

Samurize

version 1.41
size: 4.41MB
www.samurize.com

Samurize е програма за мониторинг на ресурсите на компютъра. Има сериозни разлики с подобни програми, като например възможност за конфигуриране на визията на показваната информация. Може да настроите както визията на показваната информация (между които е и прозрачност!), така и типа информация – натовареност на процесора, свободна памет, състояние на твърдите дискове и подобни. Готино е да си на един клик от цялата тази информация, нали?

Burn4Free

version 1.0.0.564
www.burn4free.com
size 1.65 MB

Изпечи диск безплатно! От WAV, WMA, MP3/MP2/MP1 и OGG в аудио както на CD, така и на DVD (поддържат се над 1100 модела!). Освен това с нея може да направите и запишете ISO имиджи. Разбира се безплатно и в размер малко по-голям от една дискета.

aTuner

version 1.8.6.5304
www.3dcenter.org/atuner
size: 0.4 MB

Малка програмка за tweak на видео карти от класовете GeForce, Quadro и Radeon. За да работи както трябва, изисква nVidia драйвери от 23.11 до 53.04 или Catalyst 3.0-4.2.

-=pc.mania.yellow-pages.team=-

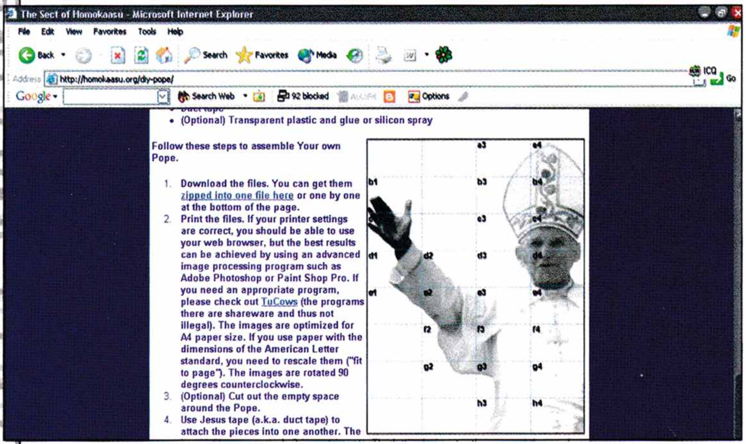
homokaasu

Сайтът homokaasu.org всъщност е мястото на така наречената Секта на Хомокаасу. Там можете да намерите не едно и две интересни неща, а ако му отделите достатъчно време за разглеждане – да се окаже, че сте си загубили и цял ден. Тази страница е правена от банда финци, които за съжаление на места са забравили да преведат информацията на английски. Това обаче не означава, че сайтът е правен само за финландци – по-голяма част от него е преведена на английски и найзабавните и интересни неща са достояние и за средностатистическия интернет юзър.

Първото и най-стряскащото нещо, което ще забележите по homookasu.org, са дългите и странни имена на секциите. Tosimies, Diy-pope, Poing, Testaa itsesi, The Rasterbator и The Gematriculator са само малка част от тях. Другите са още по-странни и още по-дълги. :)

Какво ви очаква там?

Едно от най-яките неща на homookasu.org са малките, но адски зарибяващи онлайн игрички. Тях можете да намерите в секцията Gasgames, като най-забележителната носи изключителното име Wanker. В нея ви се налага да наподобявате движението wank, което ще видите, когато пуснете играта. :)



The Sect of Homokaasu - Microsoft Internet Explorer

Address http://homokaasu.org/diy-pope/

- (Optional) Transparent plastic and glue or silicon spray

Follow these steps to assemble Your own Pope.

1. Download the files. You can get them zipped into one file here or one by one at the bottom of the page.
2. Print the files. If your printer settings are correct, you should be able to use your web browser, but the best results can be achieved by using an advanced image processing program such as Adobe Photoshop or Paint Shop Pro. If you need an appropriate program, please check out TuCows (the programs there are shareware and thus not illegal). The images are optimized for A4 paper size. If you use paper with the dimensions of the American Letter standard, you need to rescale them ("fit to page"). The images are rotated 90 degrees counterclockwise.
3. (Optional) Cut out the empty space around the Pope.
4. Use Jesus tape (a.k.a. duct tape) to attach the pieces into one another. The

Друга любопитна игра, която обаче върви самостоятелно, се казва Spastic Chess – нормален шах, но с кръв, както повеляват правилата на класическия дебилизъм. :) Poing също е отделна игра, която има една-единствена цел – да изписваме POING колкото се може повече пъти за определено време. :)

Много любопитни секции са 80zer, The Rasterbator и The Gematriculator. Първото ще превърне всеки избран от вас сайт в осемдесетташки стил, а Rasterbator ще направи любима ваша картинка на ОГРОМЕН фотопапет готов за разпечатване на листове А4. Gematriculator-ът обаче разбива всички правила на интернета. Той ще изчисли дали някой сайт е лош или добър, като му направи подробен анализ на думите, буквите и др. След това дори ще можете да поставите банер на вашата страница, показващ на посетителите колко процента лоша и колко добра е тя.

С този сайт финландците определено избиват рибата, като бих препоръчал на всеки, който може да се добере до Интернет, да го прегледа. Homokaasu.org винаги има с какво да ви изненада, скандализира и учуди!

Орлин Широв

SodiPodi

Работили ли сте с Corel Draw и/или с Adobe illustrator? А знаете ли колко са скъпи, ако решите да си ги купите? Цената на Corel Draw версия е 399, а на illustrator CS е 499 долара. Не е малко, нали? Е, има и по-евтини варианти. За съжаление, с намаляването на цената често пъти падат и екстрите, които се предлагат. Но Real-Draw Pro на фирмата Media Chance например (http://www.mediachance.com/), която в зависимост от броя лицензи излиза между 55 и 25 долара (съответно за един и десет лиценза) е един пример за много добро качество и ниска цена. А след като попаднах на програмката Sodipodi, вече съм убеден, че има и комбинация

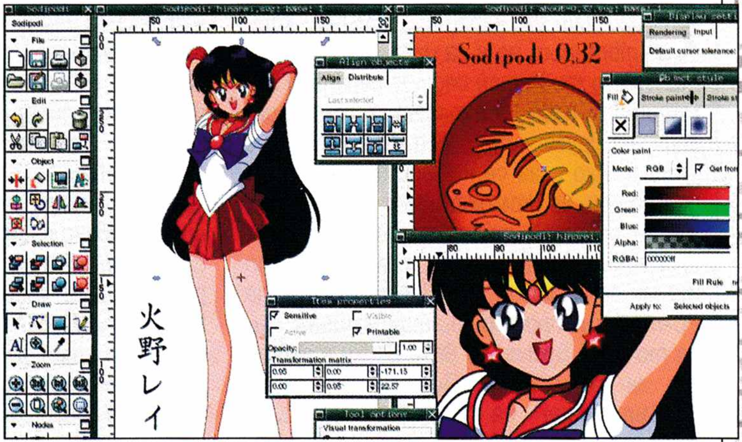
безплатна програма, напълно работеща и пълна с екстри

Като начало - програмката е голяма 4.7 Mb, но изисква предварително да се инсталира GTK+ Runtime Environment (това е част от проекта GNU - www.gnu.org) и представлява мултиплатформен пакет за създаване и визуализиране на графични интерфейси. След като инсталирате и двете програми (не се изисква рестартиране на системата), ще имате под ръка една напълно функционираща програма за обработка и създаване на векторни изображения.

Основният формат, с който програмата работи, е SVG т.е. Scalable Vector Graphic. Но може да импортва png, bmp, jpg и gif, както и да експортира png със заглаждане на ръбовете (anti-aliasing) и прозрачност на векторни и растерни формати.

Като програма за създаване на изображения SodiPodi поддържа основните форми за рисуване, познати ни от гореспоменатите: кръг, квадрат, звезда, спирала, както и моливи и калиграфска четка. Всеки от тези инструменти има настройки - колко лъча да има звездата, колко на колко единици да е правоъгълникът или другите геометрични фигури. За да добият цветен вид вашите творения, можете да ги запълвате както с цвят, така и с преливка от определени цветове. Разбира се, не е забравен и текстът - може да пишете с всички инсталирани на компютъра ви шрифтове.

Имате също и възможност да съберете, срежете и/или съберете един с друг няколко обекта. Поддържат се също групиране и обединяване на обекти и още куп интересни и полезни функции, с които ще може да създадете и запазите графика за Интернет или домашната колекция от картинки.



Основният формат на SodiPodi е (SVG), базиран на мрежовия език XML, в програмата има вграден редактор за XML. Ако разбирате от него, може да направите още по-големи чудеса. Тъй като интерфейсът на програмата е леко засукан и почти съм сигурен, че от раз няма да можете да заработите с нея. На този адрес http://hawthorn.csse.monash.edu.au/~njh/programming-/drawing-packages/sodipodi/ има един подробен и детайлен урок как се прави любимото на много хора манга момиченце (от онези с леко тъповатото изражение и голе-е-е-е-ми очи). Ако не са сменили урока, разбира се. А официалният сайт на програмата ewww.sodipodi.com.

Програмата си струва поне да се опита, а дали ще ви допадне и хареса, зависи от времето, което ще ѝ отделите и търпението, с което разполагате. Желая ви успех, аз лично я харесах.

Пеню Дачев

NOKIA
Sony Ericsson
NOKIA
NOKIA
N-GAGE
FOMA
F2102V
Score: 0
Lives: 3

Совите не са това, което са...

Спомням си времето, когато баща ми ми се караше: “Орлине, компютърът не е за игра, а е за работа!”. След това той сядаше сериозно зад монитора, избелващ тапети (силна радиация, не друго – бел. ред.) и си пускаше Word 5. Ако сега се намери някой, който да твърди, че “компютърът не е за игра, а е за работа”, почти сигурно е, че ще има поне десет пъти по толкова, които ще му се изсмеят. От времето, когато PC-то беше просто пишеща машина, мина толкова време, че вече всеки е забравил за тази епоха. Дори и заклетите привърженици на тезата, че компютърът не трябва да е all-in-one устройство, вече изглеждат смешни и нито за миг не се намира будала, който да им повярва (нали?).

Имаше и една епоха, по-близка до настоящето, в която беше модно твърдението “Важно е телефонът да ми върши работа – да говоря, да пращам sms... другото не е важно”. Всъщност и двете твърдения са доказателство на притчата за лисицата и уж киселото грозде. Сигурен съм, че няма жител на планетата Земя, който да не иска да има мобилен телефон с камера, речник на 5 езика, Doom и още куп екстри (сред които и менструално календарче). Проблемът просто се крие в това, че не на всеки му достигат познанията, за да се протегне до там. И ако преди беше достатъчно да натискате зелената слушалка и след това червената, сега вече трябва да разбирате от USB портове, операционни системи, Интернет и други.

Пиша всички тези неща, за да се застраховам от зложелатели, които биха казали, че подобен род мобилни забавления са губене на време и пари. Драги, това е начин на живот, това е един по-широк мироглед, това е връзката не с леля Цеца, а със СВЕТА – и то в джоба ти! Освен това съм сигурен, че всеки един “ограничен телефонист” тайно си мечтае за киселото грозде SonyEricsson p900, но все не може да разбере, аджеба тая камера с 36 пози ли е, или е на лента 8mm.

Ако сте от онзи тип хора, които знаят какво е USB порт и не се плашите, когато чуете за wav и midi файлове, ако си мечтаете за p900, но не тайно или ако вече имате подобна джаджа, то този материал ще ви бъде полезен. Ако телефонът ви има поне цветен дисплей и полифонични мелодии, и вие знаете поне как да настроите WAP-а си, съм сигурен, че ще сте доволни от това, което ще прочетете по-надолу.

Нека шоуто започне... сега!

Ще започна с култовия сайт *www.gsmarena.com*. Точно това е мястото, от където може да следите какво се случва на пазара на мобилни телефони. Ежедневно обновяваният каталог винаги може да ви помогне да намерите това, което търсите и искате. От хилядите гласували за различните модели на този сайт се получава една относително обективна оценка за всеки модел и марка. Така ще можете да видите как потребителите приемат тези мобилки, а не само обещанията на производителите. Най-ценната информация на GSMarena обаче е пълното описание на всеки един модел със снимки, подробни данни и др.

След като си харесате модел, ще е хубаво да обиколите магазините, за да се информирате за локалната му цена за България. Разбира се, на Интернет маниаците въобще няма да се наложи да напускат дома си, за да намерят подходяща оферта. *www.gsm-phonez.com* е приятна българска страница с доста по-скромен каталог от този на GSMarena, но с борса за gsm-и. От нея ще можете да потърсите дали някой не предлага избрания от вас модел на преференциална цена. Имайте предвид, че нереалистично ниските цени на някои оферти все пак са шеги и не е хубаво да им се връзвате.

Да приемем, че вече сте горд собственик на чисто нов апарат с минимума от: цветен дисплей (поне 4096 цвята), полифония и за препоръчване java. Така в ръцете си ще държите един груб

мобилните телефони също!

камък, който тепърва ще трябва да бъде оформен благодарение на вас. Дали камъкът ще се превърне в нежна женска фигура или ще стане голяма каменна мечка (като тази близо до Баба Яга), е въпрос само на личната ви преценка и собствения ви вкус.

Любимият ви телефон, вече ще може да изглежда и звучи както си поискате – и то безплатно! Единственото, от което имате нужда е стабилна връзка с компютър. Така ще можете да му слагате картинки, звуци и приложения абсолютно безплатно, без да се налага да давате по 50 стотинки или по 2 лева.

Връзката с компютъра се осъществява по няколко начина. Най-тривиалният е дата-кабелът. Единия му край включвате в мобилния си телефон, а другия – към компютъра си. След като инсталирате нужния софтуер за вашия модел, не би трябвало да имате проблеми с комуникацията компютър-слушалка. Другият вариант е инфрачервеният порт, който имат повечето модели. Благодарение на него и на IR устройство, прикрепено към PC-то ви (или вградено в дъното, или външен USB IR), отново ще можете да свържете във вечен съюз домашния и мобилния любимец. Има и други начини за свързване на PC и GSM, но тъй като те са специфични за всеки модел, не мисля да се спирам по-подробно на тази част. Да приемем, че вече имаме две тела в едно и камъкът е готов да посрещне длетото.

Естествено е, че ако GSM-ът ви поддържа bmp, jpg, gif и други графични формати, ще можете да качвате каквито ви душа поиска картинки от Интернет. Дори такива, които сте сваляли с други цели, но смятате, че биха стояли добре на телефона ви. Другият начин да се сдобиете с подходящи за вашия модел картинки, е да посетите някой специализиран сайт. Повечето посветени на тази тема страници имат и картинки и мелодии, като за голяма част от тях се заплаща. Разбира се, има и такива, които са абсолютно безплатни, както би трябвало да бъде.

Например http://www.imserba.com е добър избор за всеки любител на шарените картинки, фънки мелодиите и качественото забавление. Единственото нещо, което се изисква от вас, е да се регистрирате безплатно. Услугите на този сайт са подходящи за повечето модели на Nokia, Siemens, Alcatel, Sony-Ericsson, Samsung, Motorola и др. На него ще намерите както множество картинки и мелодии, така и доста интересни java игри. Всичко е лесно за сваляне и качване, като за твърде мобилните има и wap вариант на – http://wap.imserba.com и http://wap2.imserba.com.

Руснаците също са известни с това, че предлагат много неща безплатно. Такъв е и случаят с http://www.polytones.ru и http://backgrounds.ru, като и двата сайта предлагат много любопитни и полезни услуги, които ще влязат в полза на всеки маниак. Wap вариантът на руската страница е http://wapa.ru и е еквивалент на www сайта. На него можете както да сваляте различни екстри, така и да качвате ваши интересни попадения.

Надявам се хората-поклонници на идеята, че мобилният телефон е нещо много повече от машинка за разговори, да нарастват с всеки ден. Това е единственият начин този тип устройства да се популяризират и да станат по-масови. Защото едва ли някой ще откаже мрежа на Doom в час по математика (вместо добрата стара Snake), както и се съмнявам, че някой ще има нещо против да чете новини от сайта www.pcmania.bg в междучасията.

Орлин Широв

INSAT
Сателитни системи & LAN Интернет

Проектиране и изграждане на самостоятелни и колективни системи за сателитна телевизия, LAN и WIRELESS интернет.

адрес: София, ул. Цар Симеон, бл. 340
тел.: (02) 929 95 00, 920 88 55
e-mail: insat@insat-bg.com

pisma@pcmania.bg

Здравейте, мили читатели. Задаващият се европейски футболен празник ще породи нови страсти и ще ви накара за известно време през юни да загърбите гейминга, поставяйки го на второ място в предпочитанията си. Нейсе, трябва да има поне един миг в живота, когато това да се случи. През този обаче играхте здраво и ми изпратихте много писма, свързани с конкретни запитвания около геймплея. Четете бързо, защото после няма да имате време – българи-юнаци ще ви се вика, разбираш ли...

Сашо Бойчев

HOW NOT TO CRY FOR FAR CRY

Пичове, чета си в PC Mania, че на някои си с 5900 му вървяла лошо Far Cry.

Значи на един приятел с "печка", която е Palomino 2.2GHz, ATI Radeon 9600Pro 128Mb, 1024Mb DDR играта надупена до край (ама до край) му върви идеално. На моята печка Duron750MHz, Ati Radeon 9000 64Mb, 512 SDR играта върви доста добре на Medium детайли. А пък на един друг приятел с ПЕЧКА (НАПРАВО ШЕЙНА) с характеристики: Celeron 466MHz, GeForce 2 MX 200 32MB, 192MB SDR, пича си играе играта и му не дреме, щот си се играе на LOW и не го бърка. И Multiplayer си играем без проблем. Така че оня пич с 5900 го съветвам да си изхвърли PC-то. И между другото, навсякъде пише, че играта иска хардуерна поддръжка на DirectX 9 – може да се гръмнете [как моя човек я играе с GeForce 2, която не го поддържа очевидно (направо очеизбождащо)].

batsama@mail.bg

Безмерни са хардуерните проблеми – на един му върви, на друг не му върви, а трети дори не си задава и въпроси. Защо после конзолите били толкова успешни – ръгаш и тръгва, въобще не го мислиш с кой Directx беше. Иначе – тоя агент с Celeron-а трябва да се разпише във форумите на Far Cry, веднага ще му се израдват.

БОЕН СТРОЙ В ЕШЕЛОНА

Здравейте,

Купих си играта Echelon (на български), но не излиза кирилицата. Като се включи играта, се изписват питанки или пише, че някакъв файл не е на диска. Причината да има питанки сигурно е нашият Windows Professional. Той не възприема българските букви, затова ги изписва като питанки. Кажете ми какво да правя?

Кирил Цветков

Причината по-всяка вероятност е някъде в настройките на Windows. Трябва да се направи следното: избери Start -> Settings -> Control Panel -> Regional Options и настрой всички опции да бъдат Bulgarian.

SACRE-АЛНО РЕШЕНИЕ

Hi, PC Mania-ци!!!

Чета ви от страшно много време, но въпреки това писмата ми към вас се броят на пръстите на дясната ми ръка... :)) а аз не съм мутант :))

Та така или иначе, пиша ви не да ви натяквам колко BEST сте, ами по един друг въпрос. А именно – гаден бъг в един от куестовете на Sacred, който не позволява да се продължи по-нататък... Името му не помня точно, но става въпрос за носене на вода на умиращ войник в пустинята... Проблемът е, че вода не се намира никъде!!! Дори и на посоченото от играта място...

До там стигнахме поне 20 човека и никой не успя да премине нататък, а варианти пробвахме много...

Пиша ви, защото вярвам, че има и други геймъри, които джиткат Sacred и също проклинат авторите ѝ...

Та как се минава куестът:

1.Отива се до оазиса
2.Има един светещ кръг близо до него
3.Застава се в кръга
4.Отваря се конзолата (`) и се пише "wasser"
5.Играта хвърля "Water bottle" на земята
6.Bottle-ът се носи на умиращия войник
7.Quest completed!

Надявам се, че дори и да не публикувате невзрачното ми писмо, то по някакъв начин ще осведомите широката си геймърска аудитория за решението на проблема. Вярвам, че ще бъде посрещнато с много "Хип-Хип-Ура!":))

Събко Събков
leezer@abv.bg

Браво, Събко. Така се създава истинска общност, братство, дори комуна – хората си помагат взаимно. Прочее, имаше няколко читателски писма, които питаха именно за разрешаването на този куест. Спести ми малко работа, но спечели слава и одобрението на другите геймъри. Честито!

ФУТБОЛНИ ЮНАЦИ

Здрасти PC Mania (отново)!

Е, аз отдавна не съм ви писал, но едва ли сте ме забравили (особено Широв:))

Искам да ви поздравя, че последните броеве започвате да се оправяте и заедно с вас и списанието! Е, сега нямам критики (не, че няма какво да се каже:)), а имам няколко въпросчета!???

Кога ще излезе прословутото EURO 2004? Ей, вервайте, пак съм зажаднял за футбол (особено след като Chelsea сигурно ще отпадне от Champ. League) и не ми остава нищо друго освен, докато чакам оригиналното Евро, да разгрея на компютърния му вариант!

А Саше, тебе искам да те питам, понеже знам, че си голям фен на Цар Футбол – за кой отбор ще си на EURO 2004 (без BG, разбира се:))?

Щото аз съм за Англия! Но Оуен и Руни нещо не ме кефят! И бих предложил на Свен Горан да пуска Алън Смит и Джеймс Бийти! Щото те не са глезени деца като Оуен, а съм убеден, че ще направят повече за страната си от него и Руни (който пък е само на 18 и въобще не е узрял за националния:))

Е, няма да ви занимавам с повече глупости!!!

Psycho – Тодор Чоевски
psycho_@abv.bg

Прав си Тошко, и аз се изкефих максимално на Euro 2004, за която сигурно вече си прочел ревюто в този брой. По отношение на задаващото се първенство, имам малко да те погледам строго и да ти говоря назидателно – ти колко добре се познаваш със Свен Горан Ериксон, че му говориш на първо име?

Ако искаш мнението ти някога да се

уважава от някого, забрави маниерщината на българските спортни журналисти и си избий от речника наричането на първо име на известните спортисти – Наско (Сираков) т'ва, Ицето (Стоичков) онова, а Свен Горан да му мисли! Прочее, както и да играят англичаните, ще ги подкрепям, но сдържано. Все още нямам ясно изразен фаворит, но ще ми е много по-хубаво, ако някой от южните отбори изкласи – Франция, Италия, Испания.

И така, а след Европейското ще обсъдим пак резултатите да видим кой е бил прав.

ЕЛЕКТРО-МАТ

Здравейте!

Може да ви се стори странно и глупаво това, за което ще ви помоля, но лично на мен ми омръзна огромното разнообразие от супер игри, които излизат напоследък, както на легалния, така и на не дотам такъв пазар.

Ето защо ви моля да пуснете (ако имате възможност и желание, разбира се:) на диск в някой следващ брой играта шах – да, точно така – просто играта шах, но по-възможност с по-приятен дизайн, защото този на моя комп е отвратителен.

Просто това бе молбата ми и се надявам тя да бъде изпълнена.

Ваш редовен читател

Емил Енилов
ares_red_rage@abv.bg

Провери дисковете към актуалния брой. На първия ще намериш играта Shogi, за която пък можеш и да прочетеш няколко страници по-назад. Шах, но с по-приятен дизайн. Приятна игра. :)

СИСАДМИНА С КРАСТАВИЦАТА

Уважаеми господин Бойчев,

От малък нямам никакъв интерес към компютрите и високите технологии. Докато другите деца играеха Doom в мрежа, аз играех футбол. По-късно моите приятели започнаха да програмират на Паскал (а най-умните и на Си), но аз продължавах да играя футбол. Всичко това би било много добре, ако изобщо ме биваше в тая игра.

Но тъй като съм напълно некадърен, от втори клас насам все играя вратар, поради което ми липсват 4 зъба. Тая липса се оказа по-късно фатална, когато опитах кариерата на рап-певец. Казаха, че пазарът за фъфлещи тюфлеци е наситен и просто няма място за още един, колкото и тъп да изглежда.

След рапа се пробвах като водещ в Канал 2001, но ме изхвърлиха. Лошият говор наистина е предпоставка за успех, но пък конкурентните ми екстрасенски се обидиха от славата ми и взеха мерки да напусна телевизията. По-късно опитах престижното поприще на търговец на краставици и наех сергия на пазара "Димитър Петков".

Бизнесът не потръгна добре, тъй като складирах стоката на балкона вкъщи, та скоро ми излезе слава, че продавам само прогнили зеленчуци; естествените пазарни механизми ме изхвърлиха на бунището на фалита.

В борба с лошото настроение, започнах да се заседявам в местния компютърен клуб и да гледам как децата играят StarCraft и оживено разлистват вашето списание.

Техният ентусиазъм ме зарази и започнах да го купувам и аз – така съм винаги информиран за новостите при компютърните игри. Високото ниво на вашето списание ме накара да се замисля и реших, че може би сте способни да ми помогнете.

Поредицата ми неуспешни опити да се интегрирам в обществото на трудещите се ме убедиха, че нямам на практика никакви дарби. Но дори и хората без грам талант трябва да се занимават с нещо. Затова се обръщам към Вас. Като журналист с връзки в компютърния бранш, бихте могъл да ми дадете съвет и да ми помогнете да си намеря работа като системен администратор.

С надежда, че ще ми отговорите, господин Бойчев, ви желая успехи в професионалното и жизненото поприще.

Христо Христов
krastavi4aria@mail.bg

Христо, ако позволите, ще говоря на „ти". Та, поразен съм от житейската ти драма. Най-ценното обаче, което ме развеселява дори, е твоето увлечение по StarCraft. Ето, вижда се защо е полезен този дядо на съвременния гейминг – за да дава пример на несретните и да показва светлина в тунела. Прочее, защо точно системен администратор? И ако не е тайна – защо точно в компютърния бранш?

СЛОВО И/ИЛИ МЕЧ

Здравейте!

Имам едно послание до списанието:

Отнасяйте се с респект към читателите – забелязал съм, че от ДОСТА време самочувствието на отговарящия за pisma@pcmania.bg е нараснало и той се държи пренебрежително към повечето писатели. Загледайте се в писмата и ще видите, че ако има критика без мазнене, отговорите са по два реда "затапване" от редактора, което е доста глупаво. Така си губите феновете, PC Mania. Лично аз продължавам да си купувам списанието и имам повече от 50 броя. Да вземем писмото "ЛУДНИЦА" – човекът беше написал доста обиди, а вие му отговорихте с точно три калпави реда. Не е нужно да затапвате всеки читател по този начин, дори и да има известно количество критика...

Ваш вечен фен Боко.

Борис Симеонов
boko@homelan.bg

Прав си, Боко. Тоя пич от "лудницата" трябваше да му предложа да се видим край някоя ливада около София и да му строша кофата. Но пусто самочувствие – пак за славата се борих и го пощадих, окуражаван от виковете на тълпата. Прочее, това за тапите го обсъждахме с един Владко от брой 4. Т.е. и теб няма да те затапвам.

QUEST FOR GOLDY

Здравейте любимо списание. Аз съм голям ваш почитател, но да пропуснем тази част и да минем направо към въпроса. Много ме кефят куестовите игри. Направо не се махам от машината и играя по цяла нощ, но (винаги има едно НО), след като прочетох, че Midnight Nowhere не била толкоз в стил "намери розовото зайче под жълтите цветчета" (или с други думи – не за хлапетии), реших да не си я инсталирам. Затова и ви питам – добре ли съм постъпил. Иначе Syberia 2 не ме задоволи чак толкова, но все пак прекарах към 17 часа пред компютъра, за да джиткам на нея. Направо подивях по Escape from Monkey island и ако може, ме насочете към някоя подобна игричка.

Чао от мен.

Златолин Дончев
pankar_boy@abv.bg

Златолине, мисля че е грешка, че не си инсталирал Midnight Nowhere. В смисъл, че във време, в което куестовете са по-скоро рядкост, всяка игра от този застрашен от изчезване жанр си заслужава часовете. Пък и ти здраво кибичиш пред щайгата (за което малко ти завиждам – в смисъл за ентусиазма; аз нещо напоследък на 12-тия час се отказвам и лягам да спя).

ЗАЩО ДА НЕ РИТАМЕ СРЕЩУ ОГЪНЯ

Имам един въпрос към вас.

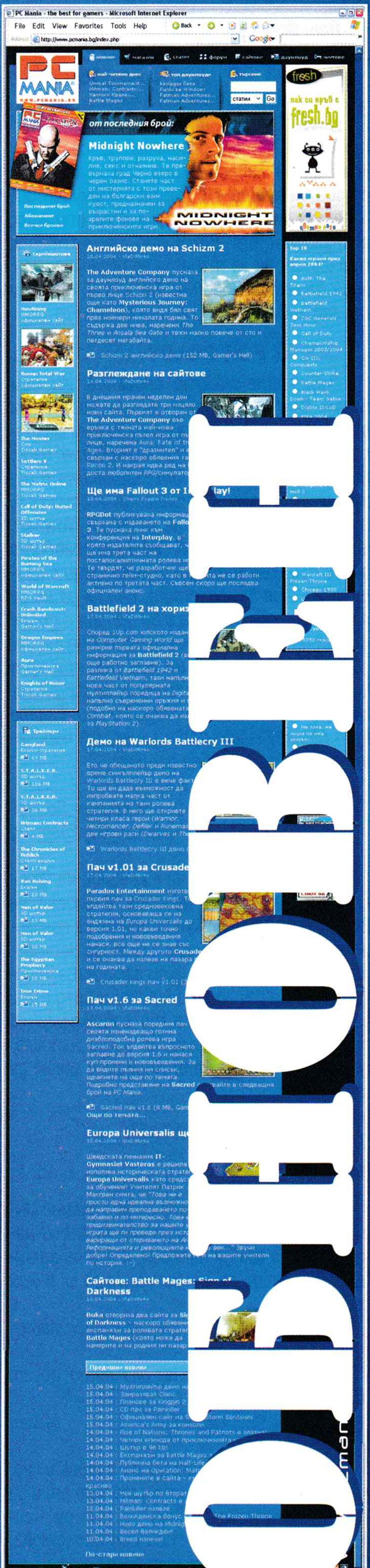
Работя в една фирма и там имаме Интернет. Искам да попитам по какъв начин, какво и как да направя, така че администраторът да не вижда къде и в кой сайт влизам.

Имайте предвид, че администраторът е много опитен.

Някаква програма ли или нещо друго. Кажете как....

Милен

Съществуват начини за заобикаляне, но винаги има опасност да те хванат и да има "последствия". Така че избери най-простото – не се е**вай със сисадмина. Примири се с факта и спри да ходиш по порно сайтове в работно време.



Midnight Nowhere

Кръв, трупове, разруха, насилие, секс и отчаяние. Те превърнаха град Черно езеро в черен оазис. Станете част от мистерията с този преведен на български език куест, предназначен за възрастни и за позрелите фенове на приключенските игри.

Английско демо на Schizm 2

The Adventure Company пуснаха за даунлоуд английско демо на своята приключенска игра от първо лице Schizm 2 (известна още като **Mysterious Journey: Chameleon**), която видя бял свят през ноември миналата година. То съдържа две нива, наречени *The Three* и *Ansala Sea Gate* и тежи малко повече от сто и петдесет мегабайта.

Schizm 2 английско демо (152 MB, Gamer's Hell)

Разглеждане на сайтове

Ще има Fallout 3 от I[...]lay!

Battlefield 2 на хориз[...]

Демо на Warlords Battlecry III

Пач v1.01 за Crusade[...]

Пач v1.6 за Sacred

Europa Universalis щ[...]

Сайтове: Battle Mages: Sign of Darkness

PC MANIA TOP 10	
Какво играем през май?	
01. WarCraft]I[Frozen Throne	14.05 % (475)
02. UT 2004	10.92 % (369)
03. SC: BroodWar	7.87 % (266)
04. Counter-Strike	7.04 % (238)
05. SW: Knights of the Old Republic	6.66 % (225)
06. Sacred	5.47 % (185)
07. FarCry	5.30 % (179)
08. NFS Underground	4.56 % (154)
09. FIFA 2004	4.47 % (151)
10. Diablo II:LoD	3.88 % (131)

АНКЕТА	
Какъв часовник имате?	
Гледам си GSM-a	37.64 % (481)
Електронен със стрелки	21.67 % (277)
Не нося	14.55 % (186)
Електронен с цифри	12.52 % (160)
Механичен	11.27 % (144)
Стенен	2.35 % (30)

PC Mania Top 10

Не знам за вас, но тазмесечният чарт ми изглежда по-интересен, погледнат отдолу нагоре. Наистина е невероятно, но разместванията между отделните пластове и намествания на „новите" и „старите" фаворити доведоха до припълзването на Diablo II почти до изхода от надпреварата. При това подпиращите го отдолу конкуренти не бяха отдалечени толкова много от заветното десето място. Явно ветеранът вече не е безкрайно интересен за всички, явно вече е време за някакво освежаване. Явно вече читателите на PC Mania не играят на Diablo.

А играят на Sacred, както показва статистиката с изненадващото (донякъде) шесто място на RPG-конкурента. Играят, та пушек се вдига, а 16-те карти на вселената в Sacred са тесни за техните копнежи. И StarCraft играят, при това през всичките тези шест години, откакто има късче истинска геймкултура у нас – в лицето на любимото ви (ти) списание.

Дедовото отново е във висините, като се подреди досами върха на третото място. Оправданието „Слаби са ни машините, затова и не джиткаме нови игри", не важи. Очевидно можем да говорим за зараждането на нова културна форма в младия свят на гейминга – геймърски консерватизъм. Може и да има по-добри, но аз ще си гласувам за моя любимец, който и преди време пак беше същият. Може би това е положителна тенденция? Може би това е процес по изграждането на ново класово разслоение? Може би. Класовият свят обаче задължително обаче достига до революция. Доказала го е историята.

Разочароващо, просто разочароващо е седмото място на играта FarCry. Въпреки всички суперлативи, които се изказаха за нея, въпреки че FarCry е най-продаваната и титулувана игра по света, у нас някак плахо тя зае чинно място в средата. Геймърския консерватизъм не ѝ позволи повече – не е дорасла още, може би, за да се нареди в Олимпа на избраните „най-добри"?!

А новият водач е WarCraft III: Frozen Throne. Прочее, изненада и тук няма. Геймърският консерватизъм съвсем естествено доведе до завръщането на бившия първи и изместването на новия силен на деня - UT2004. Традиция си трябва, братче, традиция. Повече морални устои, повече... повече от нещата „по-така". Всъщност консерватизмът в момента вирее прекрасно. Новите игри не са толкова много напоследък, няма истинско предизвикателство за младите.

Какъв часовник имате?

Да знаеш колко е часът понякога е адски важно – например, когато трябва да видиш колко минути ти остават още в клуба или колко още ще трябва да чакаш автобуса. Понякога часовниците са абсолютно безсмислени – когато се целуваш с момиче например. Попитахме ви какъв часовник имате и резултатите никак, ама никак не ни учудиха.

Първи извод – младото поколение в България е доста мобилно. Гледаме си телефона, радваме му се и си казваме „е-е-е, стана време да отида на www.pcmania.bg и да гласувам за едно-друго".

Други вече са презрели този своеобразен мейнстрийм на времеотчитането и са се завърнали към хронометри, които са подарък от баба и дядо за някой празник – часовник със стрелки. Просто е по-аристократично някак, някак по-красиво.

Електронното Casio с големите черни цифри от малки дигитални чертички безвъзвратно принадлежи на миналото и на едно отминало поколение. А немалка част от анкетираните се абстрахират от времето. Часовник нямат, не им и трябва. Не искат и да имат, всъщност май. Защото, съгласете се, кое е по-готино – да установиш, че са ти трябвали около 10 минути, за да прочетеш тази страница или просто да се насладиш на тази страница и да забравиш за малко за ежедневието?! Въпрос реторичен, ако не сте се досетили.

През следващия месец на www.pcmania.bg ще раздаваме дубльонки. Майтап. Дубльонки няма, но чартове за гласуване ще има, както винаги.

Цени за абонамент

	без диск	с дискове
3 бр.	5.70 лв	11.70 лв
6 бр.	11.40 лв	23.40 лв
12 бр.	22.80 лв	~~46.80 лв~~ 42 лв

Абонатите на PC Mania с диск го получават с препоръчана поща или по куриер!

Как да се абонирате

- С пощенски запис на адрес: София 1000 пл. "Славейков" №2А, за PC Mania, на името на Олга Георгиева Вълчева
- Направо в редакцията. Справки на 986 1493 и 986 3819
- On-line – www.pcmania.bg

On-line? Как?

Много е просто. Ако живеете в: Асеновград, Благоевград, Бобовдол, Бургас, Варна, Велико Търново, Видин, Габрово, Дупница, Карнобат, Кюстендил, Ловеч, Любимец, Монтана, Пловдив, Русе, Свиленград, София, Стара Загора, Троян, Харманли или Хасково, просто попълнете формата и натиснете бутона "Изпращане на заявката". При вас ще дойде специален куриер и ще ви абонира.
Нямате нужда от кредитни карти, без банкови сметки и бюрокрация.
В цената на абонамента са включени всички транспортни разходи и са тези, които виждате горе. Нито стотинка повече.

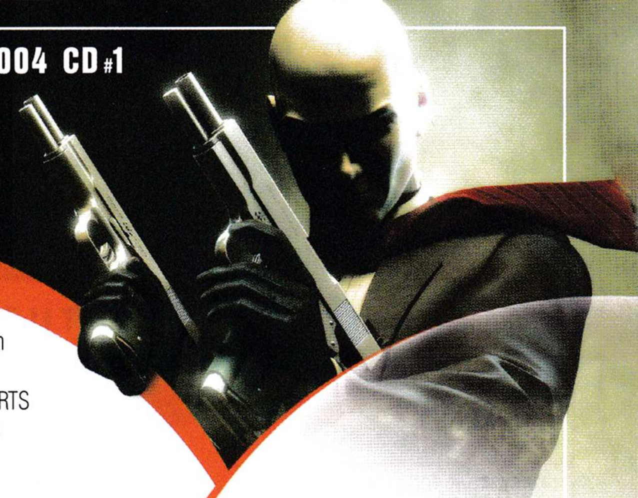
Отново за цените

Всички цени, различни от дадените горе, не са съгласувани с редакцията. Напомяме, че 1 годишният абонамент с дискове е:

42 лв

А като се абонирате, не само спестявате пари, но и получавате PC Mania директно в къщи. Сигурни сме, че в България няма по-изгоден абонамент за компютърно или геймърско списание с два диска.

PC MANIA 6/2004 CD#1



ИГРИ

Hitman: Contracts - Action
Rise of Nations: Thrones & Patriots - RTS
Codename: Panzers - RTS
Shogi – японски шах

ПРОГРАМИ

KoolMovies 4.2.2 - Програма за създаване на банери, навигационни бутони и мултимедийни презентации. ОС: Windows (all), License: Freeware

AntiVir Personal Edition 6.25 - Антивирусна програма, безплатна за домашни потребители. ОС: Windows (all), License: Freeware/Shareware

AbsoluteShield Internet Eraser Lite 2.52 - Изтрива информацията за посетените сайтове и локална мрежа. ОС: Windows (all), License: Freeware

Irfan View 3.91 - Програма за разглеждане на картинки. ОС: Windows (all), License: Freeware

Quick Time 6.51 - Плейър за *.mov файлове. ОС: Windows (all), License: Freeware/Shareware

AV Music Morpher Basic 2.0.74 - Редактира, смесва ефекти, променя и конвертира аудио файлове. ОС: Windows (all), License: Freeware/Shareware

GRAMIS
компютърни игри на български

АТМОСФЕРАТА НА ПАРАНОЯ И СМЪРТ В MIDNIGHT NOWHERE ЩЕ БЪДАТ СЕРИОЗНО ИЗПИТАНИЕ ЗА ВСЕКИ ОТ ВАС

Кошмари и чудовища няма. Кошмарно е ежедневието на героите в Midnight Nowhere - толкова живи, че можете да ги докоснете. Страхът чука на вратата ви. Отворете я.

Печелившите от предишния брой:

1. Михаил Петров - Плевен
2. Мартин Владимиров - Дупница
3. Константин Златев - Русе
4. Кирил Петров - Поморие
5. Никола Бараков - Габрово
6. Владимир Памуков - София
7. Весела Донева - Благоевград
8. Радослав Димитров - Търговище
9. Радослав Михов - София
10. Николай Николаев - Варна

ДИСКОВЕТЕ НА PC Mania СА ПРОИЗВЕДЕНИ НА НОВАТА ЛИНИЯ С ОФСЕТОВ ПЕЧАТ НА

CHSL - БЪЛГАРИЯ

София, кв. Бояна, ул. Кумата №81
тел: 967 29 32 факс: 967 33 90
минимално количество 500 бр.

PC MANIA 6/2004 CD#2

UEFA
Euro 2004
PORTUGAL

ИГРИ

- UEFA Euro 2004 - Football
- Perimeter - RTS
- Neighbors From Hell 2 - Strategy
- Code Red (Battle for Earth и Martian Chronicles) - Цяла игра! - 3D Shooter

ТРЕЙЛЪРИ

- LOTR: The Battle For Middle-Earth
- Konung 2
- You Are Empty
- Dungeon Siege 2

BEST FREE SOFT

- Bootskin
- Samurize 1.41
- aTuner
- Burn4Free
- dBpowerAMP Music Converter
- Download Master 3.0.5
- iTunes 4
- Sodipodi 0.34

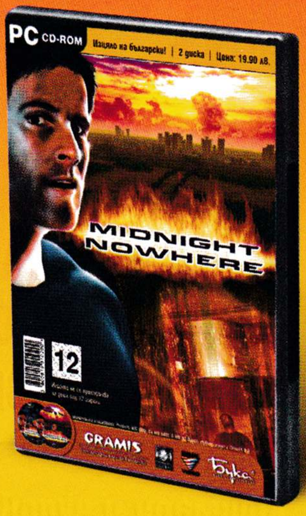
Може да си изрежете обложка за диска!

Спечелете с GRAMIS

1=2

Отново всеки, който има поне 1 игра на Gramis, може да спечели безплатно втора – Midnight Nowhere! Достатъчно е да ни напишете първото изречение от стр. 6 в книжката на една от следните игри:

BATTLE MAGES, FAIR STRIKE, АНТАНТАТА, STEAM LAND, RC CARS, HARD TRUCK, MARCH!, ECHELON: WIND WARRIORS, SPELLS OF GOLD, ECHELON, SOLARIS 104, PARADISE CRACKED, ДЖАЗ И ФАУСТ, RED SHARK, HIRED TEAM



Първото изречение на играта .... **е:**

....

....

....

Купих си играта от (кой магазин или друго място): ....

....

....

Моля, напишете своя телефон, при евентаулни проблеми с доставката:

....

Напишете на пощенския плик трите имена и адреса си и изпратете попълнения талон на адрес: София 1000, ул. "Стефан Караджа" №5, за PC Mania. Първите 10, попълнили всичко правилно, печелят.

Моля, не изпращайте писма с препоръчана поща. Важат само талони от текущия брой. Спечелените игри се доставят с куриер в срок от 2 седмици.

PC MANIA®
WWW.PCMANIA.BG

БРОЙ 6 (74) ЮНИ 2004

Автори

Александър Бойчев
Асен Георгиев
Борис Цветков
Васко Чаворски
Владимир Тодоров
Георги Панайотов
Димитър Трифонов
Иван Дончев
Ивелин Г. Иванов
Кирил Илиев
Лилия Стоилова
Момчил Милев
Морган Кроу
Орлин Широв
Пламен Димитров
Радослав "Роро" Кавалджиев
Свилен Енев
Сергей Ганчев
Стоян Спахиев

Дизайн и предпечат

Росен Вучев
Десислава Маркова
Пеню Дачев

Редакция

София 1000
ул."Стефан Караджа" №5
тел.: (02) 987-47-19
redakcia@pcmania.bg

Реклама и маркетинг

София 1000
пл. "Славейков" №2
тел.: (02) 986-38-19, 986-14-93
reklama@pcmania.bg

Велчо Стефанов
Любомир Кръстев
Олга Вълчева

Петър Табов

Интернет от

Headoff G. I.
http://www.headoff.com

Дисковете са произведени от

CHSL България

Печат

ДЕЛТА+ ДИМИТРОВ И СИЕ
www.deltaplus.net
032/ 630-642

Aliens vs Predator	19,95 лв
Alien vs. Predator 2	24.00 лв
Aliens vs Predator 2: Primal Hunt	29,95 лв
Anno 1503: The New World	49,95 лв
Armed and Dangerous	77,00 лв
Battlefeld 1942	69,95 лв
Battlefeld 1942: Road to Rome	44,00 лв
Battlefeld 1942 Deluxe	99,50 лв
Battlefeld 1942: Secret Weapons of WW II	44,00 лв
Battlefield: Vietnam	69.95 лв
BloodRayne	69,95 лв
Breed	69.95 лв
C&C Generals	69,95 лв
C&C Generals: Zero Hour	39,95 лв
C&C Red Alert Classic	9,95 лв
C&C Red Alert 2: Yuri's Revenge	29,95 лв
C&C Red Alert 2	24,00 лв
C&C Renegade	49,95 лв
Casino Empire	69,95 лв
Call of Duty	77,00 лв
Celtic Kings	15,00 лв
Celebrity Deathmach	77,00 лв
Civilization III + Play The World	69,95 лв
Colin McRae Rally 3	69,95 лв
Colin McRae Rally 04	69,95 лв
Comanche 4	19,95 лв
Contract J.A.C.K.	59,95 лв
Cossacs: Back to war	29.95 лв
Counter-Strike: Condition Zero	77,00 лв
Curse of Monkey Island, The	29,95 лв
Delta Force 2	12,00 лв
Delta Force: Task Force Dagger	24,00 лв
Delta Force 3: Land Warrior	19,95 лв
Delta Force: Black Hawk Down	44,00 лв
Delta Force: Black Hawk Down: Team Sabre	39,95 лв
Diablo 2	54,00 лв
Diablo 2 Lord of Destruction	44,00 лв
Die Hard: Nakatomi Plazza	24,00 лв
Dino Crisis 2	29,95 лв
Disney's Dinosaur	19.95 лв
Disney's Donald Duck Quack Attack	19.95 лв
Disney's Extremely Goofy Skateboarding	19.95 лв
Disney's Jungle Book	19.95 лв
Disney's Tarzan	19.95 лв
Empire Earth (на български език)	39,95 лв
Empire Earth: The Art of Conquest	44,00 лв
Empires: Dawn of the modern world	77,00 лв
Emperor: Rise of the Middle Kingdom	69,95 лв
Enter the Matrix	77,00 лв
Escape from Monkey Island	29,95 лв
FIFA 2003	24,00 лв
FIFA 2004	77,00 лв
Freedom Fighters	77,00 лв
F1 Challange '99-'02	77,00 лв
Gabriel Knight 3	19,95 лв
Global Operations	59,95 лв
Grim Fandango	29,95 лв
Ground Control + Ground Control Dark Conspiracy	19,95 лв
GTA Vice City	77,00 лв
Gunman Chronicles	24,00 лв
HalfLife Generation 3 (Counter-Strike, Half-Life, OpFor, Blue Shift)	73,00 лв
Harry Potter and the Chamber of Secrets	49,95 лв
Harry Potter and the Philosopher's Stone	19,95 лв
Harry Potter: Quiddich World Cup	49,95 лв
НОВО **Harry Potter and the Prisoner of Azkaban**	49,95 лв
Heroes IV: Winds of War	49,95 лв
Homeworld 2	69,95 лв
IGI 2	69.95 лв
IL-2 Shturmovik	44.00 лв
IndyCar Series	69,95 лв
ISS 3	59,95 лв
James Bond 007: Nightfire	24,00 лв
Jurassic Park: Operation Genesis	19,95 лв
Картаген	29,95 лв
LEGO Creator: Harry Potter	29,95 лв
LEGO Creator: Harry Potter and the Chamber of Secrets	29,95 лв
Lords of the Realm 3	69,95 лв
Mace Griffin Bounty Hunter	69,95 лв
Mat Hoffman's Pro BMX	77,00 лв
Medal of Honor: Allied Assault Spearhead	44,00 лв
Medal of Honor: Allied Assault DELUXE	77,00 лв
Medal of Honor: Allied Assault WarChest	99.50 лв
Metal Gear Solid 2 Substance	59,95 лв
Morrowind	77.00 лв
Myth III: The Wolf Age	69,95 лв
NASCAR 2003	49,95 лв
NWN: Hordes of the Underdark	44,00 лв
NFS 4: Road Challenge	19,95 лв
NFS 5: Porsche 2000	39,95 лв
NFS 6: Hot Pursuit 2	49,95 лв
NFS 7: Underground	77,00 лв
NHL 2003	77,00 лв
No One Lives Forever 2	19,95 лв
Operation Flashpoint GOLD	39,95 лв
Prisoner of War	59.95 лв
Rainbow Six: Raven Shield	69,95 лв
Rayman 3 (+подарък: джойпад)	63,00 лв
RC Cars	19,90 лв
Schizm	39,95 лв
Shogun: The Mongol Invasion	39,95 лв
Shadow of Memories	59,95 лв
Silent Hill 2 Director's Cut	59,95 лв
Silent Hill 3	59,95 лв
SimCity 4	69,95 лв
Sim City 4 Deluxe	77,00 лв
SimCity 4: Rush Hour	49,95 лв
Serious Sam Gold	69,95 лв
Solider of Fortune II Gold	59,95 лв
Splinter Cell	69,95 лв
StarCraft + Brood War	34,00 лв
Star Trek Voyager: Elite Force 2	77,00 лв
Star Wars: Dark Forces 2 + Mysteries of the Sith	29,95 лв
Star Wars: Episode I Racer	29,95 лв
Star Wars: Jedi Academy	77,00 лв
Star Wars: The Phantom Menace	29,95 лв
Star Wars: Knights of the Old Republic	77,00 лв
Star Wars: Rogue Squadron	29,95 лв
Star Wars: X-Wing Alliance	29,95 лв
Star Wars: Galactic Battlegrounds + Clone Campaigns	44,00 лв
Sudden Strike	24,00 лв
Sudden Strike 2	49,95 лв
SWAT 3 Elite Edition	19,95 лв
The Hobbit	29,95 лв
The Lord of the Rings: The Return of the King	69,95 лв
The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring	19,95 лв
The Lord of the Rings: War of the Ring	69,95 лв
The Thing	24,00 лв
The Sims: Double Deluxe (Съдържа: The Sims™, The Simsc™ Livin' It Up, The Sims™ House Party, The Sims™ Creator	59,95 лв
The Sims: House party	39,95 лв
The Sims: Hot Date	39,95 лв
The Sims Deluxe	39.95 лв
The Sims: Makin' Magic	39,95 лв
The Sims: Unleashed	39,95 лв
The Sims: On Holiday	39,95 лв
The Sims: Superstar	39,95 лв
The Temple of Elemental Evil	69,95 лв
НОВО **TOCA Race Driver 2**	69,95 лв
Total Club Manager 2004	77,00 лв
Tropico Gold	59,95 лв
Tzar	9,95 лв
НОВО **UEFA Euro 2004**	77,00 лв
Unreal 2	44,00 лв
Unreal Tournament 2003	54,00 лв
Unreal Tournament 2004	77,00 лв
Vietcong:Fist Alpha	59,95 лв
WarCraft III	69,95 лв
Warcraft III The Frozen Throne	59,95 лв
Warlords Battlecry II	34,00 лв

ИЗЦЯЛО НА БЪЛГАРСКИ

Heroes IV	19,95 лв
Heroes IV: The Gathering Storm	19,95 лв

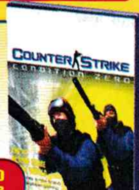
UEFA EURO 2004

Чуйте звука на фанфарите. Поемете по тежкия път към финалите на един от най-силните световни турнири по футбол – Европейското първенство, което тази година ще се състои в Португалия. 51 държави ще трябва да се преборят с квалификациите, баражите и финалите за скъпия трофей. А ако желаете можете да си устроите приятелски мач, в който да се подготвите за голямото събитие.

77 00 лв.

С РЪКОВОДСТВО НА БЪЛГАРСКИ ЕЗИК

COUNTER-STRIKE: CONDITION ZERO



Номер едно екшън игра за всички времена се завръща с продължението Condition Zero. Не изискващ оригинална версия на Counter Strike любимия на всички шутър вече предлага и дългоочакваня режим на самостоятелна игра. Това е едно чудесно предложение за тези, които не се чувстват готови за битките в мрежата и искат да натрупат малко допълнителен опит.

С РЪКОВОДСТВО НА БЪЛГАРСКИ ЕЗИК

77 00 лв.

UNREAL TOURNAMENT 2004

Дългоочакваното продължение е вече тук. Допълнителни режими, карти, модове, оръжия, същества и герои. Но най-интересното ще е използването на напълно контролируеми наземни, въздушни и космически превозни средства. Като допълнение играта включва всичко от Unreal Tournament 2003, както и от двете безплатни бонус допълнения от Digital Extremes и Epic Games.

77 00 лв.

КАРТАГЕН

Отново изцяло на български, продължението на играта Келтски крале – Картаген ще зарадва любителите както на стратегиите в реално време, така и на класическите РПГ-та. Играта проследява действията по време на трите Пунически войни между Рим и Картаген. Поемете ролята на Ханибал в похода му през Алпите, или доминирайте с могъщата Римска империя. Две нови нации, две нови кампании, нови земи, герои, бойни единици и музика – всичко това очаквайте в Келтски крале – Картаген.

29 95 лв.

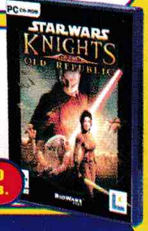
ИЗЦЯЛО НА БЪЛГАРСКИ ЕЗИК

ARMED & DANGEROUS

Поемете банда въоръжени бунтовници – робот, луд, къртица и криминален бос. Поставете ги в една фантастична реалност. След това им дайте невъзможна мисия – да направят най-големия обир и то по време на война. Единственото, което трябва да направите е да минете през подли противници, огромни бойни машини и армия от психясали роботи. Но няма страшно – след около 12 000 куршума победата ви е в кърпа вързана.

77 00 лв.

STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC



Ако искате да разберете какво се е случило 4000 години преди действията познати ни от филмите на Джордж Лукас, то единствения начин е да имате играта Star Wars: Knights of the Old Republic в колекцията си. Последното заглавие от поредицата Star Wars ни пренася в годините на нарастващия конфликт между Джедаи и Ситски Лордове. Вашите действия ще предопределят изхода на междузвездните войни – и вашата съдба на Джедай.

77 00 лв.

Colin McRae Rally 04

В Colin McRae Rally 04 контролът е изцяло във вас – изберете повече от 20 автомобила, 39 различни терена и 19 типа гуми. Режимите включват Шампионат за коли с 2 и 4 задвижващи колела, Рали, Етап, Шампионат Група Б с класически мощни автомобили, а за професионалистите – Шампионат Експерт, изискващ да покажете най-висок професионализъм.

69 95 лв.

BATTLEFIELD VIETNAM

Добре Дошли във Виетнам. А взехте ли си М-16 и ръчните гранати? Ако сте ги забравили няма страшно. Ще имате възможност да застанете зад някоя от картечниците на многото превозни средства в играта – танкове, лодки, хеликоптери и да раздадете правосъдие. С много сингъл- и мултиплейър мисии, страхотен саундтрак, графични ефекти и избор за игра от двете страни на барикадата.

69 95 лв.

С РЪКОВОДСТВО НА БЪЛГАРСКИ ЕЗИК

Harry Potter and the Prisoner of Azkaban

В играта Хари Потър и затворника от Азкабан, която излиза на бял свят паралелно и с едноименния филм, ще трябва да разгадаете мистерията около Сириус Блек – наскоро избягал затворник от Азкабан. Този път ще можете да управлявате и Рон и Хърмаяни, които заедно с Хари се впускат в опасни приключени с неочакван край. Срещнете се със Дименторите – страшните създания, пазители на Азкабан.

С РЪКОВОДСТВО НА БЪЛГАРСКИ ЕЗИК

49 95 лв.

LORDS OF THE REALM III

Стратегията в реално време Lords III се завръща с нова сила. Във това средновековно приключение ще видите автентични замъци, тяхното превземане, малко политика, малко религия и много победоносни походи. Дали вашият феодален лорд ще успее да стане крал на средните векове зависи само от вашите стратегически решения.

69 95 лв.

BREED

С възможност за избор на гледна точка от първо или трето лице Breed ви пренася в света на научната фантастика с много пространство за изследване, много оръжия и превозни средства за използване и възможност за игра както на Земята така и в космоса. Вашата цел е една единствена: да спрете инвазията на Breed и да предотвратите унищожаването на човешката раса.

69 95 лв.

TOCA RACE DRIVER 2

За любителите на бързите скорости идва една от най-пълните игри за света на автомобилните състезания. Повече от 30 световни шампионата ще донесат наслада на тези, в чиито вени тече бензин. Висока детайлизация, зашеметяващи ефекти, история позната ви само от сериите на "Reality TV" – TOCA Race Driver 2 наистина ще бъде една добра покупка.

69 95 лв.

ПУЛСАР

WWW.PULSAR.BG

[СОФИЯ] бул. Цар Борис III 21, тел. (02) 954 98 11, 954 98 62; ул. Екзарх Йосиф 51, тел. (02) 983 26 35; Мултиплекс (подлеза на НДК) бул. Патриарх Евтимий 86, тел. (02) 951 67 72; бул. Витоша 61, тел. (02) 988 20 25; Базар малък ЦУМ - ет.3; НДК - базар ПАСАЖА; Кунторов ЕООД - ул. Г.С.Раковски 122А, тел. (02) 984 82 45; Магазин Office Express - бул. Цариградско шосе 135; Техномаркет (магазини 1 и 2); Технополис; **[ВАРНА]** ул. Райко Жинзифов 14, тел. (052) 607 974; бул. Княз Борис 65, тел. (052) 607 973; бул. 8-ми Приморски полк (срещу стадион Черно море) - тел. (052) 300 558, (052) 300 660; **[ПЛОВДИВ]** ул.Антим I-ви 5 (Фешън Център), тел. (032) 624 080, (032) 625 805; ул. Загреб 2, тел. (032) 264 813; **[ПЛЕВЕН]** Плевен Стайл - тел. (064) 800 533; **[РУСЕ]** ДатаСис - ул. Дойран 17, тел. (082) 272 009; Атлас-К - ул. Добруджа 5, тел. (082) 222 027; **[БУРГАС]** Онтайм ЕООД - тел. (056) 803 505; **[ДИМИТРОВГРАД]** ДНД Димитър Димитров ЕТ, ул. Иван Вазов 12, тел. (0391) 635 26, 098 516 915; **[ДОБРИЧ]** магазин PC SHOP - тел. (058) 46 202; **[СТАРА ЗАГОРА]** Викинг Сервиз - ул. Х.Д.Асенов 130, тел. (042) 42 132, (042) 42 184; Диком ООД - тел. (042) 600 893; **[МОНТАНА]** ул. Ангел Кънчев 30, тел. (096) 25 546; **[КАРЛОВО]** Терасист ООД - тел. (0335) 933 21; **[НЕСЕБЪР]** Видеохит ООД - тел. 088 811 888; **[ПАЗАРДЖИК]** ЕТ Светослав Ковачев - тел. 088 905 598; **[СЛИВЕН]** ЕТ Деян Атанасов - тел. 088 348 179; **[СМОЛЯН]** ЕТ Стоян Тинчев - тел. (0301) 63 272, **магазини ГЕРМАНОС** - в цялата страна

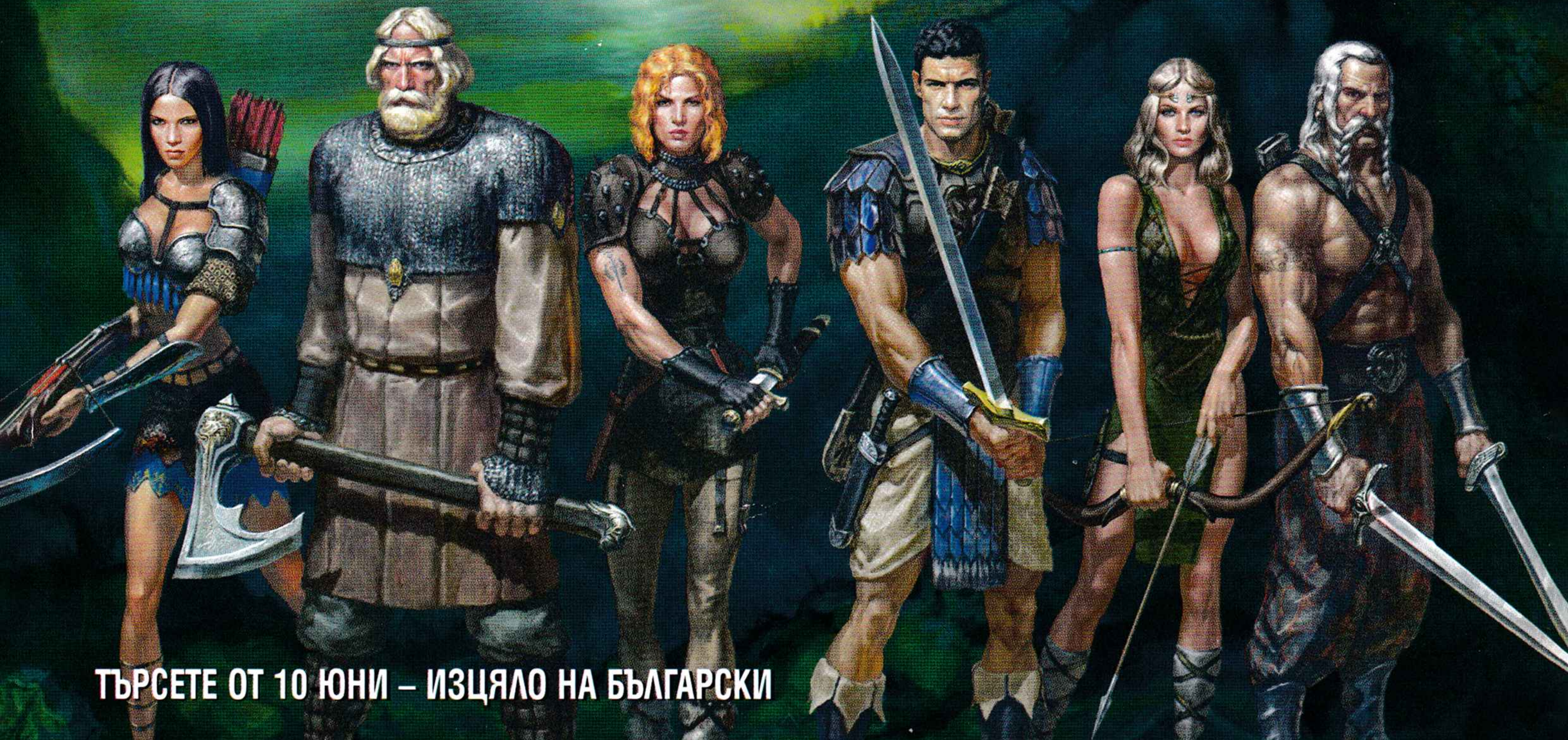
ПУЛСАР

"ПУЛСАР" ЕООД - ОФИЦИАЛЕН ДИСТРИБУТОР ЗА БЪЛГАРИЯ НА: VIVENDI UNIVERSAL INTERACTIVE PUBLISHING (BLIZZARD, SIERRA И ДР.), INFOGRAMES, ELECTRONIC ARTS, INTERPLAY, VIRGIN INTERACTIVE, CODEMASTERS, 3DO, ACTIVISION, NOVALOGIC, THQ, KONAMI, LUCAS ARTS

KONUNG-2

Konung 2 е фентъзи ролева игра с елементи на реалновремева стратегия. Нейният наситен с митология свят се казва Дървозем, а главният герой в играта е попаднал под владичеството на Великата гривна на господството. Тя е успяла да покори съзнанието му, да го превърне в тъмен властелин...

Но надежда за жителите на Дървозем все още има. Защото на пътя на Владетеля са застанали шестте потомъка на Титаните – шест герои, готови да се изправят срещу всичко, дори и срещу най-зловещите чудовища. На вас се пада задачата да си изберете един от тях и да го поведете срещу преливащия от зло нов тъмен Владетел и магическата му гривна.



ТЪРСЕТЕ ОТ 10 ЮНИ – ИЗЦЯЛО НА БЪЛГАРСКИ

ИГРИТЕ НА GRAMIS МОЖЕ ДА НАМЕРИТЕ В: GERMANOS, METRO, 2 BE, GLOBAL NET, PULSAR, TECHNOPOLIS, TECHNOMARKET EUROPA, SOFIA LAND, ВЕСТНИКАРСКАТА МРЕЖА И ВСИЧКИ СПЕЦИАЛИЗИРАНИ МАГАЗИНИ

Издател на Konung 2 за България е Gramis. Всички наименования са запазени марки на техните собственици.

ДИСТРИБУЦИЯ: "МАРТ БЪЛГАРИЯ" ООД,
София, бул. "Янко Сакъзов"№ 56,
тел: (02) 9444570, 9431879 и 8465063,
e-mail: office@mart.bg web: www.mart.bg

GRAMIS

компютърни игри на български